

**PC**  
**MANIA®**

БРОЙ 6 (13), ЮНИ '99

68 страници  
3 900 лв. с диск  
1 500 лв. без диск

# REQUIEM

AVENGING ANGEL

**ИГРИ**  
Alien vs Predator  
Age of Empires II  
Unreal Tournament  
F16 Agressor  
C&C: Tiberium Sun  
Silver  
Blaze & Blade  
GTA - London 1969  
Beatdown  
Warzone 2100  
Midtown Madness  
PUMA Street Soccer  
Wild Metal Country  
Tank Racer

**ХАРДУЕР**  
Pentium III  
PowerMax 1000

**ИНТЕРНЕТ**  
MP3

**СОФТУЕР**  
Star Office 5.0



# ACTIVISION

# AKkaim



ELECTRONIC ARTS



LUCAS  
Arts



GT interactive  
Software

# id software



INTERACTIVE  
MAGIC



THQ  
INC.



INFOGRAMES

# empire



Ubi Soft  
ENTERTAINMENT

# MICRO PROSE

## Любимата ви игра заслужава да бъде оригинална

Turok II	39 \$	Fragile	10 \$
Turok I	13 \$	Frankenstein	10 \$
Forsaken	14 \$	Lost Vikings II	10 \$
Army Men II	42 \$	Normality	10 \$
Heroes of Might & Magic III	42 \$	Of Light & Darkness (3 диска)	15 \$
Might & Magic VII	42 \$	Sim City	10 \$
Requiem	42 \$	Solitaire	10 \$
Uprising II	42 \$	Star Trek	10 \$
9 - Replay	14 \$	Monopoly	8 \$
Abe's Oddysee	14 \$	Cluedo	8 \$
Carmageddon	14 \$	Falcon 4.0	35 \$
Death Rally	14 \$	Formula 1 GP2	17 \$
Doom 2	14 \$	Star Trek Klingoon	35 \$
Final Doom	14 \$	European Air War	35 \$
Flying Corps	14 \$	Worms Armagedon	35 \$
Heretic	14 \$	Capitalism Plus	18 \$
Imperium Galactica	14 \$	Thunder Brigade	38 \$
Mortal Kombat 3	14 \$	Anno 1602	34 \$
Pro Pinball Timeshock	14 \$	Wetrix	25 \$
Puzzle Bobble	14 \$	Hexplore	32 \$
Quake	14 \$	Fighter Duel	15 \$
SPQR	14 \$	Silver	37 \$
SWOS 96/7	14 \$	Star Wars	33 \$
Ultimate Doom	14 \$	X-Wing Collector	36 \$
Z + Z Expansion pack	14 \$	Star Wars: Rogue Squadron	47 \$
Abe's Exodus	36 \$	Sin	36 \$
Beavis & Butthead Do You	36 \$	HereticII	39 \$
Dark Vengeance	36 \$	Heavy Gear II	46 \$
M.I.A.	36 \$	Star Wars: Archives	37 \$
Mortal Kombat 4	36 \$	Civilization: Call to Power	call
Myth II	36 \$	Grim Fandango	call
NAM	36 \$	Alpha Centauri	40 \$
Powerslide	36 \$	Delta Force	call
Soccer World Cup	36 \$	Dune 2000	40 \$
Blood 2 (The Chosen)	36 \$	FIFA 99	40 \$
The War Of The Worlds	36 \$	Fighter Pilot	40 \$
Tides Of War	36 \$	Lands of Lore III	40 \$
Unreal	36 \$	Mig 29 & F16	40 \$
Quake 2	33 \$	Moto Racer II	call
SiN: Wages of SiN	23 \$	Need for Speed 3 - Hot Pursuit	call
Star Wars: X-Wing Alliance	call	Populous - The Beginning	call
Star Wars: Behind the Magic	27 \$	Road Rush Classic	call
X-Wing vs TIE Fighter & Ballance of Power Double Pack	36 \$	Sim City 3000	40 \$
Star Wars Supremacy	19 \$	Test Drive 5	40 \$
Heavy Gear	13 \$	World War II Fighters	40 \$
Ark of Time	10 \$	X-Files The Game	call
Battlechess	10 \$	Apache Havoc	30 \$
Castles II	10 \$	Grand Touring	30 \$
Conquest of the new World	10 \$	Civil War	17 \$
Cyberia	10 \$	Pro Pinbal - Big Race USA	30 \$
Fatal Racing	10 \$	Grand Prix 500	call
		Rent a Hero	call
		X - Beyond the Frontiers	call

### Търсете в магазините:

София	• Color Copy Shop, площад "Славейков" № 9 • Stefani Multimedia, ул. "Княз Борис" №134 • Softcom - 97, бул. "Христо Ботев" №29
Варна	• Компютърен свят, ул. "Прага" №3, ул. "Иван Аксаков" №31
Пловдив	• Voodoo Net, ул. "Д-р Вълкович" №4 • Бойвест, ул. "Златарска" №16 (с/у паркинга на Централни Хали)
Бургас	• Магазин "Multimedia", ул. "П. Евтимий" №113
Русе	• Клуб "Joker", ул. Давид №11

За поръчки на едро:

тел. 02/963 10 86, 66 91 24, 46 60 68; факс: 46 40 67  
Halex G.m.b.H. - официален представител за България





Борис Табов

### Автори

Генко Велев  
Иван Георгиев  
Никола Дърпатов  
Никола Икономов  
Морган Кроу  
Владислав Маринов  
Момчил Милев  
Ник Мортимър  
Георги Пенков  
Боян Спасов

### Дизайн и предпечат

Росен Вучев  
Пеню Дачев  
Стела Наварро  
Елица Тодорова

### Художник на корицата

Ян Заревски

### Реклама и маркетинг

Петър Табов  
Велчо Стефанов  
Любомир Кръстев

email: klienti@usa.net  
тел: (02) 87 47 19  
44 91 38

### Цветоотделяне и експонация

Студио PC Mania

### Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

### Дискът е произведен от

CHSL България

### Координати

#### Телефон

(02) 87 47 19

#### E-mail

pc-mania@iname.com  
klienti@usa.net (реклама)

#### Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5  
София 1000

## НОВИНИ

PC Mania report 04

## ТЕМА НА БРОЯ

Пиратският софтуер 54

## ИГРИ

Requiem 06

Age of Empires II: Age of Kings 10

Battle for Britain 13

Expendable 14

Puma Street Soccer 16

Aliens vs Predator 18

Beatdown 22

F-16: Aggressor 24

Silver 26

Midtown Madness 28

Blaze&Blade: Eternal Quest 30

Tank Racer 40

Wild Metal Country 42

GTA: London 1969 44

Warzone 2100 46

Unreal Tournament (preview) 48

Commandos: Beyond the Call of Duty 50

Command&Conquer: Tiberium Sun (preview) 52

## СОПЮШЪН

Fallout 2 (III-ма част) 31

## РЕТРО

Star Control II 39

## ХАРДУЕР

Pentium III: Има ли смисъл от новия процесор? 62

TEAC PowerMax 1000 63

## СОФТУЕР

Star Office 5.0 64

## ИНТЕРНЕТ

MP3: Ужасът на музикалната индустрия 58

## ПИСМА

pc-mania@iname.com 57

## МРЕЖОВА ИГРА

Зали за игри 60





# PC MANIA REPORT

## NBA Live 2000: Извънземните игват!

От Electronic Arts обявиха наскоро намерението си да издадат до два-три месеца поредната част от поредицата NBA Live за PC, PlayStation и Nintendo 64. Освен много подобрения по отношение на графиката и звука, най-интересната новост е, че ще има вариант, който ще ви позволи да играете с 60-те най-велики играчи на NBA за всички времена. Тези легендарни баскетболисти ще могат да бъдат трансферирани и в актуални NBA-отбори.



## ELECTRONIC ARTS

Геймърите ще могат да играят с един от петте исторически All-Star отбори от '50-те, '60-те, '70-те, '80-те и '90-те и да проверят как ще се справят "олдтаймерите" с днешните тимове. Сред легендите на NBA са включени Карим Абдул Джабар, Бил Ръсел и Оскар Робъртсън, които ще бъдат изобразени изключително детайлно, с характерните им лица, стил (дали са с размъкнати или стегнати екипи) и индивидуални прически.

Ще имате възможността също така да организирате one-on-one дуели по стрийтбол. Само си представете комбинации като Уилт Чембърлейн срещу Шак, Карл Малун срещу Д-р Джи или пък Алън Айвърсън срещу Боб Коуси.

ЕА обещаваат също така подобрени анимации на лицата на виртуалните баскетболисти, което ще им позволи дори да крещят след успех при трудни срещи. В NBA Live 2000 ще бъдат добавени още виртуални камери, благодарение на които изображението подобно на ТВ-предаване ще се увеличава или отда-

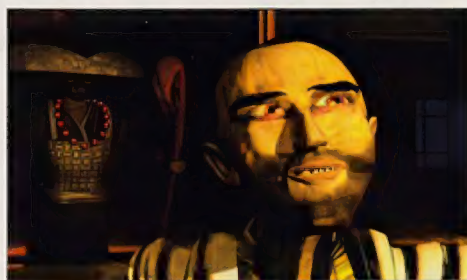
лечава в зависимост от действието.

EA Sports са ангажирани за проекта и един от младите таланти на NBA – 22-годишния Кевин Гарнет от Minnesota Timberwolves.

## Acclaim подготвят убиеца на Diablo II – Throne of Darkness

Наскоро Acclaim съобщиха, че малката софтуерна компания от Сан Франциско – Click Entertainment разработва за тях Throne of Darkness, RPG с елементи на приключение за PC.

В Throne of Darkness геймърите ще могат да поемат контрола над един опитен самурай и сегем от най-добрите му бойци. В тази напобяваща Diablo игра, ще има голямо значение взаимодействието между различните персонажи в екипа ви.



Крайната ви цел в единичната игра ще бъде да победите Dark Warlord – ще трябва да преодолеете много препятствия и да участвате в непрекъснато повишаващи сложността си битки. След като изпълните задачата си и победите, играта поема в съвсем неочаквана посока – играчът става Dark Warlord (с една дума "лошият")?! Поемайки тежкия хомот да играят с върховната заг, геймърите ще имат възможността да защитават трона си от напращници в multiplayer.

Click Entertainment е основана от Бен Хаас и Дорън Гартнър през 97 година и в момента включва деветима програмисти, художници и дизайнери. Интересното в цялата работа е, че преди да започнат с

Click, Хаас и главният дизайнер на Throne of Darkness – Дорън Гартнър са участвали при създаването на суперхита на Blizzard – Diablo. Ранна версия на играта ще бъде представена на тазгодишното E3, като засега прогнозите са че ще излезе в първото тримесечие на 2000 година.

## Konami – гонимна точка между Бил Гейтс и японците

Преди два-три месеца бившият маркетингов мениджър на японската фирма Konami Джон Слоун подхвърли, че към Колега '99 можем да очакваме PC-версия на най-успешната игра за PlayStation – Metal Gear Solid. Съвсем наскоро Konami потвърди споразумение с Microsoft, което дава зелена улица всичките PlayStation-хитове на известната фирма да бъдат издавани и за PC.

Според направеното споразумение, Konami ще има възможността да издава PC-игрите на Microsoft за множество конзоли, в това число PlayStation, Nintendo 64, and Dreamcast, а в замяна ще предоставят на Microsoft правата за създаване на PC-версии на техните собствени игри за конзоли.

Директорът на Konami's Consumer Software Division Казуми Кумае сподели радостта си от обвързването на Konami и Microsoft – тази стратегически изгодна и за двете страни сделка ще позволи на джпанките да се превърнат в най-големия производител на игри за конзоли и ще реализира разцвета им за платформа като PC.

## Looking Glass Studios и Take-Two оновестиха игрите, с които ще участват на E3

На тазгодишното E3, Looking Glass Studios са подготвили напълно функционални версии на Flight Com-



bat, Flight Unlimited III и System Shock 2.

Flight Combat: Thunder Over Europe е първият боен самолетен симулатор на Looking Glass, който ще ви пренесе в епохата на Втората световна война. Ще можете да летите със самолети на RAF (английските военновъздушни сили), USAAF (американските) или Luftwaffe (немските). Виртуалните пилоти ще могат да избират от богат асортимент на самолети: от едноместни изстребители до мастити бомбардировачи и да вземат участие във въздушни битки, нощни мисии, атаки над плавателни съдове и земни установки. Flight Combat е направена с помощта на напълно нов 3D-енджин и включва реалистична система за отчитане на щетите.

Flight Unlimited III – третото отороче от легендарната поредица ще позволи на всички виртуални пилоти да летят над живописни планини, водопадни, както и над улиците на Сиатъл.



SHODAN се завръща в System Shock 2, продължението на една от най-култовите игри, правени някога – SciFi RPG-то System Shock. Втората част ще включва много от елементите, които направиха оригиналната игра суперхит преди около 7 години. В това екшън RPG пра-

вят впечатление системата за екипиране на героя, инвентара, 16-битовите текстуре, светлинните ефекти и различните прозрачни повърхности и предмети.

Take-Two Interactive (занимават се най-вече с разпространение) също са ни подготвили много интересни заглавия за PC и конзоли.

Най-голямата изненада от Talonsoft е дългоочакваната (и забавила се с около година) стратегия Jagged Alliance 2, създадена от Sirtech Canada, както и Hidden and

Dangerous на Illusion Software. Rockstar Games пък са подготвили цяла плеяда игри за конзоли, които най-вероятно ще бъдат издани и за PC – Thrasher: Skate & Destroy (PS), Max Payne (Dreamcast).

Макар че не тук му е мястото, искам да зарадвам всички почитатели на приключенските игри с новината, че създателите на Simon the Sorcerer 3D най-сетне са намерили разпространители в лицето на софтуерния гигант Hasbro Interactive.

## Топ 10 – България

### Топ 5 Multiplayer

1. Brood War
2. Quake II
3. Age of Empires II
4. Delta Force
5. Need for Speed III

Този месец най-сетне се появи игра, която ще промени безметежното царуване на досегашната челна multiplayer перорка – става въпрос за Age of Empires II, разбира се! Единствената загадка е кой от фаворитите ще бъде принуден да отстъпи мястото си? Едва ли все още някоя игра може да застраши Brood War и Quake II, а по всяка вероятност и Delta Force ще си запази мястото. Струва ми се, че FIFA 99 е играта, която ще отпадне от челото – това ще бъде само временно, разбира се, докато не се появи след няколко месеца новата FIFA 2000!!! И така, този път ще се опитам да направя предварителна класация за идващия месец – според вашите писма и e-mails за най-очаквани заглавия!

### Топ 10 Single Play

1. Heroes of Might and Magic III
2. Age of Empires II
3. Baldur's Gate
4. Commandos: The call of duty
5. RollerCoaster Tycoon
6. Blood 2: Nightmares
7. Sim City 3000
8. HALFLIFE
9. Alpha Centauri
10. X-Wing Alliance

Колкото го класацията Топ 10 за single play, то там нещата са малко по-разбъркани! В последните няколко седмици се появиха много нови игри и някои от тях съвсем заслужено за нула време се намърдаха в челото. Сбъдна се обаче това, което предсказвахме за Civilization: Call to Power – не се намери никой, който да каже "Ей, тази игра така ме увлече, че цяла седмица не можах да стана от компютъра!". Най-добрите отзиви са нея бяха горе-долу следните "Тази игра ИЗГЛЕЖДА доста интересна! Аз снощи поиграх десетина минути на нея..."

## ОЧАКВАЙТЕ ФИРМЕНИТЕ МАГАЗИНИ

ул. Цар Шишман 31



площад Славейков 9

Магазините ще работят от 14 юни, а официалното откриване ще бъде на 1 юли, ул. Цар Шишман 31





# REQUIM

## A V E N G I N G A

**Ж**анрът на 3D-екшните напоследък като че ли е най-доходен. Пазарът непрекъснато бива безмилостно заливан от нови и нови триизмерни пуцалки, всяка от които претендира, че предлага на геймърите нещо ново и различно. В рекламите на подобни игри често се срещат невероятни бисери като "ултрареалистично фантастично приключение" или "невиждани досега нововъведения, заимствани от Quake и Unreal". Звучи смешно, но това не променя факта, че такива заглавия се търсят и само абсолютните бози оставят производителите на загуба.

Рецептата за създаване на поредния "хитов" 3D-клонинг си остава една и съща:

**Главен герой** – ако е мъж, трябва да прилича на Арни, Рамбо или някой друг екшн-идол. Много мускули и малкото мозък са задължително условие (включително за гениалния ядрен физик от Half-Life). Мъжкарят също така обезателно трябва да може да издържа непринудено дълго време без въздух, да носи на бой, пиене, снаряжи от база и от време навреме да освежа-

ва атмосферата с плоски майтапи и изтъркани лафове. Ако пък авторите са избрали за главен герой жена, можете да бъдете сигурни, че играта е third person action :-). Тук естетическите показатели са от първостепенна важност (особено два от тях). Високото IQ отново е противопоказно.

**Сюжет** – "Това пък какво е? Защо да се затормозяваме, вместо да пристъпим направо към екшна?" – така се оправдават геймдизайнерите, когато ги мързи да правят интродукция, анимации, да записват диалози и всякакви подобни бутафории. Все пак почти всеки 3D-екшн си има свой набързо скалъпен псевдосюжет, колкото да не е без хич. Няма значение дали историята е фантастична, фентъзи или някаква друга – тя обобщено може да бъде преразказана така: "Добрият трябва да разкаже играта на лошите" или "Лошият трябва да разкаже играта на още по-лошите"... Задължително трябва да присъства и архи-злодей (или архи-злодейка като Елексис Синклер), който да насъсква легионите на Злото срещу вас. По правило тези типове са жилави и не умират лесно... как иначе ще се направи продължение или expansion pack?

**Engine** – графичната машина на

графика **82** звук **70** оценка **78**

3D-екшн с библейски мотиви

производител

Cyclone Studios / 3DO  
www.3do.com

изисквания

Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, DirectX 6, 116 MB HDD





# EM

## NGEL

играта, тоест програмите, които моделират героите и декорите, както и алгоритмите за тяхното пресмятане (рендерирание) в реално време. Добрият engine трябва да бъде преди всичко бърз и атрактивен, тоест да позволява плавна анимация с много кадри за секунда и специфекти дори на по-бавни машини. Разработването и оптимизирането на един engine понякога струват години черна работа на програмистите, затова често една и съща графична машина се използва от няколко 3D-игри.

**Мултиплейър** – ето, че си дойдохме на гумата! Още Doom и Quake2 доказаха, че мрежовата игра е най-важният елемент на всяка 3D-пуцалка. Тръпката от детмача – да разпарчетосаш своите приятели в клуба, не може да бъде заменена с нищо друго.

Горните четири елемента се комбинират в неравни количества, добавят се подправки като кръвница и еротика на вкус, както и мащабна рекламна кампания и така се изпича поредният 3D-екшън. После той се появява на пазара и започва да носи печалби на производителите, легалните и нелегалните разпространители.

3D-екшъните съвсем не са любимият ми жанр – те напомнят американските филмови екшъни – много на брой, приличат си и са предназначени за масовата публика... Въпреки това Requiem на Cyclone Studios ми допадна и доказа, че жанрът все още не е напълно изчерпан. Създателите на играта са избегнали повечето (макар и не всички) клишета, характерни за клонингите и точно това я прави забележителна.

Фирмата-разпространител е нашумялата напоследък 3do, а това е още една гаранция за качест-

вото на продукта. След успеха на хитове като Heroes of Might&Magic 3 е ясно, че 3do няма да рискуват със слабо заглавие. Производителите Cyclone Studios не са толкова известни, но по-старите геймъри без съмнения помнят психарските им квестове Shivers и Shivers2. Сега те са решили да сменят фронта и са се преориентирали към далеч по-доходния жанр на триизмерните екшъни. Според собствените им думи "Requiem е първата 3D-игра с библейски пропорции".

### Играта представя битката между Рая и Ада

Длъжен съм да предупредя вярващите читатели да не си пускат Requiem, защото ще разтърси из основи представата им за религията. Създателите явно не вярват в християнски приказки като "Бог е добро" или "Обичай ближния си", тъй като основната идея на играта е "Използвай Божествените си Сили, за да пратиш ближния по дяволите...".

Пагналите ангели са завладели света на смъртните. Демонката Лилит е в ролята на задължителния архи-злодей, за когото споменах по-горе. Нейните адови слуги са се вселили в душите на световните лидери и сеят хаос и разруха. Гигантски космически кораб, наречен Левитан, ще пренесе Злото в Космоса. "Всесилният" Бог е загубил първия рунд и изпраща своя верен ангел Малахи да оправи бъркотията. Не си представяйте усмихнато, русо, къдрокосо и безполово амурче, насочващо стреличките си. Малахи е брадясал мъжкар и предпочита тежките огнестрелни оръжия пред ангелския лък. Не завиждам на Господ, чийто най-верен ангел е този криминален субект, който дори си няма ореол.

Точно Малахи е нашият герой. Той трябва самосиндикално да раздава божествено правосъдие и да громи оргите Адови. За тази цел му е необходим съответният външителен арсенал. За разлика от класическите ангели, въоръжени с нелепи оръжия като арфи или най-много огнени мечове, Малахи се е ориентирал към пистолети, пушка и гранатомети. Не толкова елегантни, но далеч по-ефикасни като средство за набиране на "форсира-







ни кръводарители". За съжаление извън Рая той е не по-малко смъртен от хората и никак няма да се чувствате божествено (освен ако не пуснете cheat за god mode:). Реално Малахи има само едно преимущество – неговите

## Божествени Сили

Докато напредвате в играта често ще получавате като бонус различни старозаветни свръхестествени умения, които Бог вади от ръкава си, когато се налага да разкаже играта на непослушните египтяни, содомци, содомити или на жената на Лот. Тези хитринки малко напомнят на уменията от добрия стар Jedi Knight и са разделени на четири категории.

**Атакуващи** – когато конвенционалните пушкала ви омръзват, защо не опитате да стреляте по противниците с Напаст от Скакалци? Друга възможност е да печете гадовете с Божествената Светкавица (това май беше запазена марка на Зевс, а не на християнския Бог, но карай да върви...). Да не пропусна и възможността да превръщате опонентите в сол – Windows периодически прави същото с вашия компютър. Тези и останалите атакуващи сили идеално допълват вашия оръжен арсенал.

**Защитни** – предназначението им е да запазват божествената искрица живот у Малахи. Лекуването възстановява вашата енергия, свещената светлина заслепява противниците и прогонва тъмнината, а умения като Земетресение и Отразяване също не са безполезни.

**Маневрени** – разполагате със свръхскорост и забавяне на времето, които ви осигуряват значител-

но предимство пред противниците. Забележителен е и управляемият скок (Малахи използва за целта ангелските си крила).

**Интерактивни** – най-забавните ви умения. Можете да се вселите временно в тялото на противник или да го спечелите за вашата кауза. Друг любопитен вариант е да съживите някой мъртвец, който след това се бие на ваша страна. Интересна идея е и да опитате да си съберете цял митинг от придръжатели.

## Енджинът на Requiem

Графичната машина на Requiem се нарича Emotive Animation Technology (EAT Engine) и е разработвана около две години и половина. Авторите основателно се гордеят с факта, че не заимствали енджина на друга игра, а са създали свой собствен, започвайки от нулата. Основният им стремеж е оптимизирането на играта, така че тя да върви сносно дори на по-скромни машини. Създателите твърдят, че дори в режим на софтуерно рендиране качеството е повече от задоволително (в интерес на истината – не съм изпробвал този вариант). Като най-добър хардуерен избор Cyclone Studios горещо препоръчват Voodoo 2, тъй като двете фирми са официални партньори и играта е специално оптимизирана за такива карти. Пак според думите на фирмата-производител: "качеството на текстурите при 8-битова палитра с карта Voodoo е същото като това на 16-битовата палитра при останалите ускорители, а скоростта при Voodoo е значително по-добра".

Предимствата на EAT са доста

– комбиниране на "твърди" и "мекки" (тоест статични и морфящи се) елементи в "3D-скелетите" на героите за постигане на максимален реализъм; плавно преминаване между отделните анимации (напр. тичане и ходене) и страхотно моделирани декори. Още в пролога на играта ще се впечатлите от света на хаоса – пулсиращи кърваво-червени пещери, претъркани с грешници, измъчвани по всевъзможни екзотични начини. Не трябва да пропускам и бързото зареждане на нивата – това става за части от секундата (припомнете си няколко минутното чакане в Sin, причина за немалко нервни заболявания сред играчите).

## Разбира се, предвиден е и multiplayer

Тук всеки играч си избира един от многото skin-ове на мъжки или женски ангели и демони. След това голямото меле започва. Традиционните оръжия не предлагат почти нищо ново, но помислете за практическото приложение на вашите Божествени Сили (Jedi Knight не стана мултиплейър-хит, но тази идея си я биваше). И не забравяйте да кажете "Алелуя" или "Амин", когато отбележите поредния frag!

В крайна сметка Requiem е един много добър 3D-екшън, но все още не може да се каже дали той ще се наложи като суперхит при тази жестока конкуренция (игри като Alien vs. Predator също не са за подценяване). Все пак той със сигурност ще се хареса на много от играчите с по-алтернативни вкусове, на които им е писнало от Quake II и неговите клонинги.

Боян Спасов



[www.ricoh-europe.com](http://www.ricoh-europe.com)

# COLOR COPY SHOP

ОФИЦИАЛЕН ПРЕДСТАВИТЕЛ ЗА БЪЛГАРИЯ

**RICOH** CD-R/RW



**НАЙ-СТАБИЛНИТЕ ЗАПИСВАЧКИ.**

**СКОРОСТ НА ЧЕТЕНЕ: 20x СКОРОСТ НА ЗАПИС И ПРЕЗАПИС: 4x**



**ПЛОЩАД СЛАВЕЙКОВ № 9 /БЕЗИСТЕНА/, тел. 986-10-15  
Бургас, ул. Патриарх Евтимий No 113, тел. 056/80-30-45**





# AGE of EMPIRES

## The Age of Kings

Най-накрая едно тъй дългоочаквано заглавие е практически готово и вероятно ще бъде на пазара по времето, когато този брой ще бъде вече отпечатан – така ми се струва, като съдя по версията

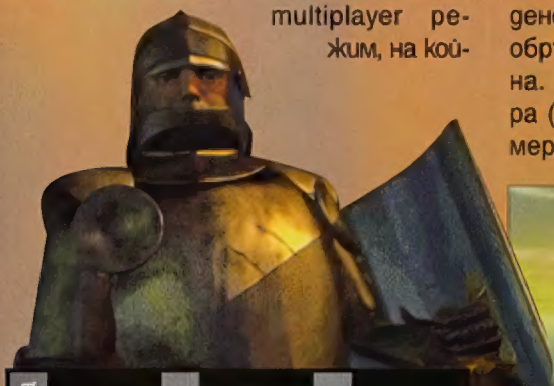
1.0. Играта е изцяло готова, но съгласно документацията, която получихме с нея, са открити дватри дребни бъга и очевидно производителите ще я забавят още съвсем кратко време. Не очаквам да добавят зашеметяващи новости, но се надявам, че ще си направят труда да отстранят и няколко дребни гатерплау недостатъка. И иначе играта си има всичко, което би искал един заклет AOE геймър – multiplayer режим, на който

мо можете да играете на предварителен сценарий (карта), на random map, regicide (capture the king) игра и на deathmatch. Последното изисква пояснение – започвате игра на random map, но с действително огромно количество от всички ресурси (за съжаление и противниците ви ще ги имат:-) – това е особено интересна опция за тези, които не обичат да се занимават с копане на камъни и сажене на марули, а предпочитат да обръщат повече внимание на екшъна. Ако пък предпочитате single игра (или просто не можете да си намерите достойни противници) ос-

вен горните опции, ще имате и кампания. Във версията 1.0 кампанията беше само една – Joan Of Arc (Жана Д'Арк) и май за съжаление ще си остане само една. За сметка на това не е

проблем да си направите собствени карти, сценарии или цели кампании с възражения Map Editor и вероятно ще се намерят достатъчно източници в Internet, от които ще могат да се свалят създадените от многобройните фенове сценарии. Когато подбирате опциите за играта си, ще можете да избирате от цял куп типове карти – континентална, малки острови, големи острови, хълмиста суша и какво ли не, а картата "The Fortress" ви дава за старт готова крепост с многобройни бойни кули и готови сгради за базовите военни units.

Като стана въпрос за units –



графика	99	звук	80	оценка	92
стратегия в реално време					
производител					
Ensemble Studios / Microsoft <a href="http://www.microsoft.com/games/">www.microsoft.com/games/</a>					
изисквания					
Pentium 133 32 MB RAM, 230 MB HDD					







хронологически действието в Age Of Empires II се развива през средните векове и съответно са променени и войските, които можете да създавате. Интересното е обаче, че е обърнато значително повече внимание на балансирането на играта в сравнение с първата част и на практика много от уж по-съвременните войни са доста по-слаби от някогашните. Използван е принципът "paper and scissors" и за всеки unit е намерено някакво противодействие – кавалерията е смърт за стрелците с лък и безпомощна плячка за копиеносците, а стенобойните машини са идеално защитени от атаките на стрелците с лък и дори катапултите, но лък могат бързо да бъдат унищожени дори от невъоръжени селяни в melee битка. За по-доброто балансиране на играта се използват два вида броня – обикновена (срещу melee damage) и piercing – срещу всякакви missile атаки. Както и в първата част, огромна опасност представляват свещени-

ците, но те не могат вече да пленяват кораби – за целта ще трябва да строите специални абордажни (boarding) галери. Допълнително като избирате народност е добре да обърнете внимание не само на типичните особености – например "по-евтин" research, но и на "специалните" units: всяка народност може да строи

"castle", които сам по себе си е много мощна (и много скъпа) отбранителна сграда, но освен това служи за създаването и на уникалните за народността войски. Моят любим народност са турците – не само заради тяхната много дългобойна "Bombard Tower", но и заради еничарите им (мисля, че това е правилният превод).

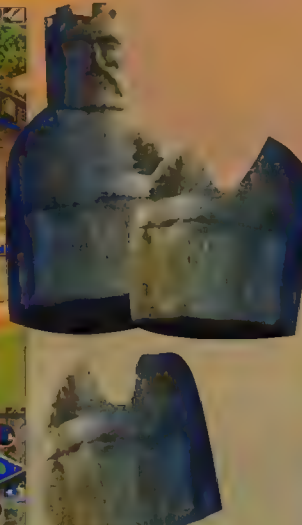
Първото впечатление при стартирането на играта е

### стъписване от невероятно подобра графика!

Първата AOE още с появяването си се превърна в еталон за добра графика и отначало е трудно да си представим нещо още по-добро! И Ensemble Studios са успели да го постигнат!!! Измененията в различните units не са големи – като изключим това, че селяните са вече жени и мъже и някои не особено очебийни изменения в анимирането. (А селяните са вече 50/50 мъже и жени, но лък жените си работят

дори най-тежките работи наравно с мъжете, така че ги товарете яко и не ги жалете:-) Огромната разлика е обаче в сградите! Те са значително по-големи и сравнени с размерите на войските създават впечатление за естествена големина – необикновено доброто впечатление се създава най-вече от невероятно изпипаните миниатюрни подробности – гредите, от които са построени стените, могат да се преброят, каменните кули са обвити в мъх и многогодишен бръшлян, в дворовете на сградите са разхвърляни различни остатъци от тяхната дейност – дъски, строителни материали, стари каруцарски колелета и разсърхнали се бичви... като че ли можете дори да преброите цветчетата по малките лехи около къщите! Вероятно ще обърнете внимание и на подробности като навесите около някои сгради, под които свободно преминават забързани селяни. Ако си направите труда да си подредите сградите и да си оформите градче, ще придобиете чувството, че виждате холивудски декори, приготвени за някой суперфилм!

Когато посвикнете с графичните чудеса, ще ви остане време да оцените и gameplay новостите. Принципът, от който се ръководят войските ви, е предишният – "атакувам само това, което виждам" Той беше доста критикуван, но изглежда производителите са преценили, че промяната му ще предизвика допълнителни проблеми и са го оставили непокътнат. За сметка на това са оправили алгоритъма, по който се придвижват различните units – не забелязах да имат някакви затруднения дори и ако им се налагаше да пресекат цялата карта. Освен това са въведени и няколко допълнителни улеснения – първото е подаването на специфичен звуков сигнал, когато ваш unit е



**MULTIMEDIA CENTER**

ул. Свободен, район Център, София 100, ет. 10  
**779 331** (посетено от 1000 души)  
 (посетено от 1000 души)

**ЗАПИС НА CD-ROM**  
 Езикът се избира по желание  
 Компютърни компоненти, цялостна система, upgrade III \$4





12 нападнат и това е комбинирано с hot key, който мигновено ви прехвърля на проблемната точка. Второто улеснение са две опции за поведение (освен стандартните команди "ground" и "patrol") – това са "aggressive" и "defensive". При агресивната опция войниците ви ще преследват врага "до дупка", докато ако ги оставите в отбранително положение, те ще се задоволяват само да го прогонят и ще се връщат в първоначалното си положение. И още нещо, което е много удобно и същевременно лесно за напраща (вбесява ме, че не е донесено в Starcraft например) – представяте си, че врагът ви е поставил в сериозно затруднение и няколко негови войници са започнали да рушат сградите ви. Ако в този момент произведете примерно един knight или какъвто и да е било unit, то той просто е жертван съвсем безсмислено, тъй като самичък не

може изобщо да помогне. В AOE II обаче е предвидена опцията да оставите новопроизведените units вътре в самата сграда, която ги е създала (barracks, stable и т.н.) и да ги изкарате на цяла група наведнъж, когато решите, че вече са станали достатъчно на брой! И още нещо – сега можете да подсилвате отбранителните способности на различните защитни сгради – towers, castles, town centers като разполагате допълнителни войски в тях. "Разквартируваните" войници не само подсилват бойните качества на самата сграда, но и си възстановяват загубените по време на битките hit points! И тук пак има елементарна, но много полезна новост – можете да изпращате всеки новопроизведен unit директно да заема предварително указано защитно съоръжение (спомнете си бункерите в Starcraft и липсващата опция да вкарвате всеки новопроизведен marine директно вътре без допълнителен click). Друга новост е възможността да строите town gates – беше много тъпо в старата AOE да се оградите от всички страни с крепостни стени и кули и да сте принуден да оставите празно незащитено пространство за вход/изход. Сега освен че са много полезни, нововъведените town gates и изглеждат много интересно

– не само това, те действително се отварят и затварят в съответствие с вашата команда.

Принципите, по които се развива вашата цивилизация, са в общи линии непроменени – за да преминете в следващата ера имате нужда от определено количество ресурси плюс наличието на поне две възлови сгради от предишната епоха и почти всичките ви постройки се "самоопгреждат" при прехода. Необходимо е да внимавате обаче, защото има няколко нови сгради, които ще са ви необходими и ще бъдат в сериозно затруднение, ако ги подцените. Може би

### най-важната новост е наличието на marketplace

– в него можете в неограничено количество да обменяте един ресурс за друг – но в крайно неизгодно за вас съотношение; по друг начин е направена и търговията – вече можете да търгувате и по суша, без да е необходимо наистина да продавате ресурси – самото наличие на търговски маршрут генерира cash (но търговските ви кораби и каруците ще трябва да продължават да циркулират по създадения маршрут). Още нещо забавно – всяка народност говори на собствения си език – не че разбирам японски или сарацински, но пък е приятно такова изпипване и на най-гребните детайли!

Разбира се, има и други нововъведения, но все пак целта ми не е да ви заменя ръководството (което е включено и към CD-то – да ѝ е тъжно на komkama), важно е друго – че Ensemble Studios са създали нещо ново и много хубаво и че Age Of Empires II ще стане любима игра на много геймъри за месеци напред!

Генко Велев





# BATTLE OF BRITAIN

Компанията TalonSoft е прочута със своите скучни и безинтересни игри тип war-game. Де що е имало някога война, войница или дори някаква малка битчица – хоп! – TalonSoft е измаисторила поредното заглавие “Battle of едикадеси”. Друг е въпросът, че повечето игри се различават една от друга най-вече по заглавието си... Въпреки това компанията все още успява да се закрепва – изглежда има мании на тази тема, достатъчни, за да се избият нищожните разходи по производството на поредната “битка”. След този окуражителен увод можем да се върнем и на настоящата игра – миналата година Talonsoft нае две светили в областта на изгропаването с очевидната цел да разнообрази репертоара си и да накара геймърите да възкликват “Интересна игра от Talonsoft? No way!!!” Именно Battle of Britain е първото усилие на новите експерти! Новото произведение обаче доста се различава от досегашните, произведени на конвейер “битчици” – и това е причината, поради която решихме да му отделим внимание в този брой! Добрата новина е, че идеята на играта е свежа и оригинална! Добрата новина за съжаление си има и лоша сестричка – играта има сериозни недостатъци като gameplay, поради което със

сигурност няма да стане любимо занимание на стари и млади от цял свят. Все пак да се надяваме, че следващият “епизод” от поредицата ще бъде значително по-добър – в противен случай просто жалко за идеята! А тя е съвсем проста – през пролетта и лятото на 1940-та година Хитлер започва масирани въздушни атаки срещу Англия. Целта е да се унищожи английската военна промишленост и Кралските Военновъздушни Сили (RAF) и не на последно място – да се деморализира населението на Англия като му се покаже, че островното положение на страната не е вече гаранция за нейната сигурност. Ако си спомняте историята, навярно вече сте наясно, че именно неуспехът на тази кампания накара Хитлер да изостави (временно според него) западното направление и да насочи войските си на Изток. Историци, писатели и всякакви ентусиасти все още продължават да спорят как щяха да се развият събитията, ако Германия бе успяла тогава да постигне целите си – има книги и филми (а вече и компютърна игра), според които Хитлер е спечелил WWII и дори сега, в навечерието на XXI-ви век, цяла Северна Америка се нарича “Обединени Германски Провинции”! Battle of Britain е доста проста – избирате си дали да играете с германците или англичаните и началната година – 1940 или въображаема кампания през 1941-ва и започвате. Ако ръководите Luft-Waffe, ще разполагате с огромно – почти трикратно – превъзходство в броя на самолетите – изстребители, бомбардировачи и “recons”. Ще трябва всеки ден да планирате и изпълнявате атаки (raids) срещу английските летища, пристанища,



военни заводи, рафинерии и резервоари за нефт, срещу радарните инсталации, жп гари и срещу гъстонаселени квартали от английските градове! Ако изберете англичаните, ще можете да придвижвате зенитните си батареи и ескадрилите изстребители (но в съвсем ограничено количество – в зависимост от неповредената транспортна мрежа) с цел да защитите жизнено важните си обекти и да унищожите максимално възможния брой противникови самолети. След завършването на тази подготвителна фаза ще трябва да командвате ескадрилите изстребители (в реално време), така че да попречите на германците (доколкото вашите несвършени радары и наземни наблюдатели успеят изобщо да ги забележат!). Това практически е цялата игра – след приключването на всеки ден компютърът автоматично изчислява какво е останало от английската и германската военна промишленост, колко самолета и зенитни батареи са произведени и автоматично възстановява загубите (ако е възможно и ако са налице тренирани пилоти); произведението в повече се натрупва в “pool” и можете допълнително да го разположите в началото на следващия ден, но със споменатото по-горе ограничение – общия капацитет на транспортната мрежа.

Твърдо съм убеден, че в тази си вид играта няма никакви шансове да стане хит, но се надявам, че наистина оригиналната идея няма да бъде изоставена и TalonSoft ще си направят труда да я доразвият и доработят!

Ник Мортимър

45 51 51

походова стратегия

производител

TalonSoft

www.talonsoft.com

изисквания

Pentium 133

16 MB RAM, 80 MB HDD



# EXPENDABLE

**О**бичате ли да играете на аркадни автомати от типа на Commando или Mercs? Ако отговорът е положителен, е най-добре още сега да оставите четенето на този материал и веднага да направите всичко възможно по най-бързия начин да си набавите Expendable! За тези, които не са имали удоволствието да видят и пробват споменатите автомати, ще разкажа накратко какво можете да очаквате от играта. Новият продукт на английската фирма Rage Software си е чистокръвен аркаден екшън в най-добрата традиция на класическите автомати от края на 80-те и началото на 90-те години - нещо неவிждано от доста време по мониторите на РС-тата. Това означава добре изпипан геймплей, тонове най-разнообразни противници, фантастична графика и големи мелета.

Сюжетът на Expendable (гоколото въобще може да се говори за някакъв сюжет) е максимално опростен. Заглавието на играта се превежда на български като "Човек, без когото може" и това си е самата истина за вашата мисия, защото ви предстои изява като

зе. Вие поемате ролята на елитен космически пехотинец, който е нещо като кръстоска между Рамбо, Терминатор и Дюк Нюкем. Като такъв ще имате задачата в самоубийствен поход да прочистите 20 планети от най-различна извънземна папач, която се опитва да превземе земните колонии из цялата галактика. За целта имате на разположение впечатляващ арсенал от футуристични оръжия, които включва огневървачки, картечници, няколко вида лазерни пушки, гранати, оптически мерник, най-разнообразни ракети (обикновени и самонасочващи се) и още десетки други бонуси. Помислено е и за защитата като из нивата са разхвърляни най-различни модели ризници и енергийни щитове.

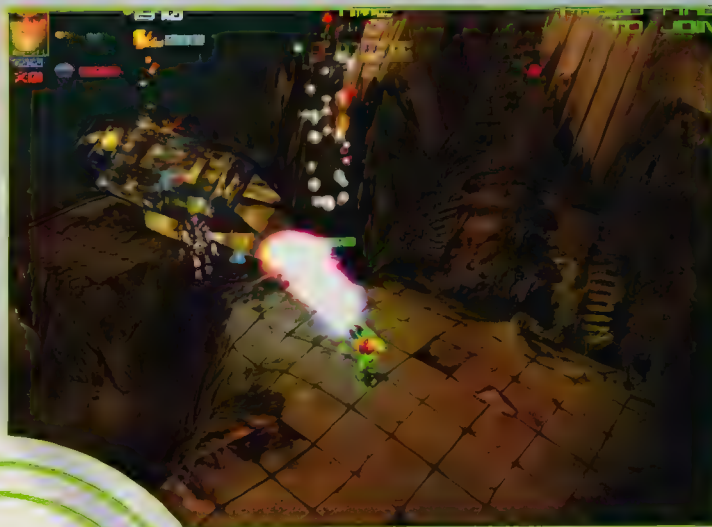
Разбира се, едва ли е необходимо да обяснявам надълго и нашироко, че цялото действие е подчинено на мотото:

## Екшън, екшън и пак екшън!

Expendable е една от малкото игри, където със сигурност няма да видите и секунда спокойствие. Точно както при добрите аркадни автомати, на екрана непрекъснато се появяват цели тълпи от най-различни гадове, които чакат да бъдат пръснати на парчета. Отдавна не бях виждал игра с толкова много противници на екрана. Тук трябва да отбележа, че чудовищата нямат дори следа от изкуствен интелект. Те се появяват на предварително зададени места и правят само програмирани неща. Това обаче едва ли ще ви направи особено впечатление, защото основната цел на играта не е да се надхитряте с умни противници или за измисляте сложни тактики, а да стреляте на воля по всичко движещо се на екрана. Известно разнообразие в патакламата внасят дребните загадки от типа "открий ключа за изход от нивото" и изпипаните "boss creatures" на края на всяко ниво. За радост програмистите от Rage са се постарали да направят нивата максимално интерактивни. На практика това означава, че ще можете да взривявате почти всичко, за да си разчистите пътя към победата. Интересно е решен и въпросът с multiplayer-играта. Тя също е в духа на класическите аркадни автомати. Няма никакви варианти на deathmatch, а само cooperative play. При това двамата играчи играят на един и същи компютър. Това пък предполага наличието на два

94	92	91
3D arcade/action		
производител		
Rage Software www.rage.co.uk		
изисквания		
Pentium 200 32 MB RAM, 3D Video		





джойстика, защото иначе мелето пред монитора ще заприлича госта на действието на екрана. Всичко това не звучи особено многообещаващо, но ви гарантирам, че multiplayer-вариантът на Expendable е добре направен и ще ви предложи приятно разнообразие от стандартните Quake II престрелки, ако лека полека ви е писнало от The Edge :-)

Като заговорих за взривове и мащабни разрушения е редно да кажа няколко думи и за графиката. Тя е просто феноменална. Rage Software така или иначе винаги са били подозирани от геймърите, че работят в таен съюз с производители на модерни 3D-ускорители. Техният миналогодишен хит Incoming дълго време държеше лидерството сред най-зрелищните игри. Това в пълна степен се отнася и за Expendable. Играта без съмнение още дълго време ще бъде сочена като еталон за 3D-графика и красиви специални ефекти. Лошата новина е, че

### 3D-ускорителят е задължителен!

Играта няма софтуерен режим,



а според мен е госта съмнително, че ще върви и на по-слаби 3D-карти. Ако имате подходящ хардуер обаче, ви чака невероятна гледка. Програмистите са използвали абсолютно всички налични специални ефекти, за да превърнат Expendable в изключително зрелище. Включена е поддръжка на немислими доскоро неща като 32-битов цвят, bump mapping (пространствени текстури) и stencil buffers (перспективно правилни сенки). При звука положението е същото. Има специ-

ални драйвери за всички популярни 3D-звукови карти и особено ако притежавате система с възможност за surround звук (Sound Blaster Live!, A3D), ви чака нещо неповторимо. Заслужава да се отбележи, че въпреки всичките визуални и звукови ефекти системните изисквания са сравнително умерени. На P200 играта върви повече от прилично, а собствениците на по-мощни машини ще могат да се пробват и на високи разделителни способности.

Най-общо казано Expendable е един сравнително елементарен екшън, който впечатлява най-вече с помпозна графика и сполучливо звуково оформление. В същото време обаче точно след броеви минути действието на екрана дотолкова ще ви е завладяло, че дребните недостатъци като отсъстващия изкуствен интелект, липсата на възможност за записване по всяко време и госта постния сюжет просто няма да ви правят впечатление, защото Expendable доставя невероятно удоволствие, а нали това е най-важното за една игра!

Никола Дърпатов

**STEFANI Multimedia: CD-A, CD-ROM, CD-R, V-CD, DVD - tel/fax: 02 980-98-13**



Нови мултимедийни енциклопедии  
в магазина на

ул. "Княз Борис" 134

Дилъри:

Бургас – тел. 80-30-45

Варна – тел. 60-35-54

Супер цени на едро

E-mail: [cdmania@techno-link.com](mailto:cdmania@techno-link.com)  
Web site: [www.allcdmania.com](http://www.allcdmania.com)





# PUMA STREET SOCCER

След 1998 година, когато на пазара се появиха три вариации на тема "FIFA", като че ли ни поомръзна печеленето на най-различни футболни купи. Electronic Arts успяха да създадат една поредица от спортни игри, които останаха без конкуренция и като че ли това положение щеше да се запази дълго време, но дойде моментът, в който се появи новата спортна симулация – Puma Street Soccer. Въпреки че авторите от Sunsoft не са успели да достигнат в технологично отношение гиганта Electronic Arts, те все пак са създали много оригинален продукт, който ще намери почитатели.

Доста хора си падаат по "кварталните мачлета" в събота и неделя, но малко са тези, които са наясно какво означава понятието Street Soccer. Всъщност правилата са доста прости. Играе се в отбори от по трима души и вратар. Вратарят няма право да напуска наказателното поле, а противниците футболисти да влизат в него. Игралното поле е с доста по-малки размери от тези, на които се играе стандартният футбол, това важи също и за вратите. Засади няма, дузпите се изпълняват

не от познатите 11 метра, а от центъра, по начина, по който това се прави в хокея. Страничните хвърляния са заместени от странични ритвания:–), липсват червени и жълти картони, като на терена ги няма и мъжете в черно, които да ги раздават. Последното донякъде ме изпълни със съжаление, тъй като очевидно тук ще липсват гледки като от познатите ни български стадиони...

В Puma Street Soccer ще имате възможност да участвате в четири различни варианта на турнири. Първият е реално съществуващият Puma World Cup, в който участниците са разпределени в осем групи от по четири отбора, които играят по системата "всеки срещу всеки" и за следващата фаза се класират първите два отбора. Понататък състезанието се развива по правилото на директното елиминиране – 1/8, 1/4, полуфинали и финал. Вторият вариант на тур-

нир е така наречената лига, в която отборите играят един срещу друг по стандартната шампионатна схема, като всеки събира точков актив, който определя победителя. Третата игра е за спечелването на купа, която се връчва след директни дузби с елиминиране. Последното състезание, което ни предлагат от Sunsoft, е изпълнението на дузпи. В духа на Street Soccer-а по български щеше да е чудно авторите да бяха предвидили и състезания като "всеки лаком за гол" или познатата на всички игра на "гъзеница", но това го няма, така че да се върнем към нещата, които имаме на разположение.

По отношение на геймплея Puma Street Soccer изненадва много приятно. Можете да избирате между отбори – представители на 32 държави, между които за моя голяма радост присъства и нашата. Имената на българските футболисти



YOU LOSE !

65 64 81

Футболна симулация

производител

Sunsoft

www.sunsoft.com

изисквания

Pentium 166

16 MB RAM 4MB 3D Video



са като че ли в противоречие с цивилизационния ни избор. Те са: Бурян, Григорий, Юстин, Пьотр... Контролите са подобни на тези от поредицата FIFA, така че с тях едва ли ще имате особени проблеми. Проблем обаче е често хаотичното движение на футболистите, което може да доведе до големи неприятности, особено като се има предвид, че уличният футбол се отличава с особена динамика. В определени ситуации гол може да отбележи и вратарят, опитвайки се да подаде топката колкото може по-навътре в противниковата половина. Изкуственият интелект на компютърните противници е доста висок. Дори в играта на най-ниско ниво на трудност ще можете да забележите, че липсват повтарящи се схеми на игра и компютърните футболисти могат да ви изненадат във всеки момент с някое нестандартно отиграване на ситуацията. Ако искате да печелите, е желателно да се научите да използвате мантинелата, която е като на хокейно игрище. Най-силното оръжие, с което разполагате, е наречено от авторите Super Shot и наподобява до голяма степен удара, който на махленски жаргон може би сте чували като "боц". С негова помощ можете да простреляте вратаря така, че да не разбере откъде е минала топката или да

повалите с топката някой противников играч. Не бива да очаквате, че ще можете да откриете и да използвате някакви особени тактики, които да ви доведат до успех, тъй като Street Soccer-ът е игра на много малко пространство и с прекалено малък брой играчи, така че определящи са по-скоро физическите и техническите качества на всеки от футболистите. За съжаление в Puma Street Soccer няма да имате възможност да променяте показателите на футболистите, така че ще трябва да се задоволите с това, което са подготвили програмистите от Sunsoft.

В графично отношение Puma Street Soccer е странно съчетание от нескопосана, грубова анимация на футболистите и изключително прецизно и стилно моделирана околност. Футболистите са оформени доста ръбесто, непрекъснато се поклащат, движенията им са на ниво от преди три-четири години, а лицата им просто са загатнати. Това е първата спортна симулация, където публиката не е изградена от двуизмерни текстури, стоящи като декори, а е анимирана – наистина оскъдно, но дори в този вид около терена се създава доста атрактивна атмосфера. За разлика

от FIFA'99, където топката отскачаше от публиката като от стена, то тук при някое по-неточно воле ще прескочи мантинелата, или ще цопне във водата. Терените, на които можете да поритате, са пет: летище, паркинг, парк, пристанище и градска улица. Всеки от тях е оформен по много оригинален, в унисон с духа на уличния футбол начин. За това допринася и звуковата атмосфера – в зависимост от това на кой терен играете, ще чувате клаксоните на автомобили, бученето на корабни сирени, крякането на морски птици и гр. Публиката е озвучена също по много добър начин, коментаторите пускат реплики и възклициания, които рядко можете да чуete по телевизията.

Puma Street Soccer е далеч от класата на спортните симулации като FIFA'99, NBA Live'99, но въпреки това тя е едно приемливо начало на серия от игри, които спокойно биха могли да се конкурират с продуктите на Electronic Arts като геймплей, а защо не и като графика.

Владислав Маринов





# ALIENS

## PREDATOR



18

Забелязали ли сте, че игрите, които са правени по хитови филми, обикновено се провалят с гръм и трясък или най-малкото остават в сянката на своя широкоекранен първоизточник? В повечето случаи големите очаквания на геймърите са попарени от грастичното разминаване между това, което са видели в киносалоните и това, което получават на екрана на своето PC. Сред редките изключения може би са заглавията на Lucas Arts, които пресъздават в компютърен вариант събитията от Star Wars.

Ако следваме желязната логика на тази неприятна тенденция, играта Aliens vs. Predator би трябвало да е тотална издънка, тъй като е правена не по един, а по два филма. Отгоре на всичко всеки от тях си има и по няколко продължения – "Хищникът" с Шварценегер е двусериен, а "Пришлецът" на Джеймс Камерън се състои от четири час-

ти. Последният Aliens дори е с отворен финал и може би в скоро време ще бъде продължен. Застаряващият екшънгерой Арни пак участва само в оригиналния "Хищник"... Изобщо, когато чух, че ще се прави игра Aliens vs. Predator, първоначалната ми реакция беше: "Ето, чака се поредната адаптирана боза..."



Слава богу, фирмата Fox Interactive, която е компютърното подразделение на филмовия гигант 20th Century Fox, ме опровергава със страшна сила. Aliens vs. Predator е меко казано страхотен триизмерен екшън, който ще бъде оценен по достойнство от всички присърастени към first person shoot-

er-ите. Дори от недоошлайваната бета-версия си личи, че в случая си имаме работа с нещо наистина качествено. Колкото и да им се иска на някои хора играта да е hot обаче, все още има доста неща за доизкусяване. Искрено се надявам, че Fox Interactive ще изчисти множеството бъгове до европремиерата на Aliens vs. Predator, която е планирана за 11-ти юни.

Преди да разкажа за сюжета на игра трябва да отправя едно малко предупреждение към начинаещите геймъри. За тях тази игра може да се окаже горчив хап, който или ще ги накара завинаги да намразят пространствената патаклама, или най-малкото ще разклати сериозно тяхната нервна система.

82 74 92

3D-екшън

FOX INTERACTIVE

[www.foxinteractive.com](http://www.foxinteractive.com)

Pentium 200, 32 MB RAM, 3D video, DirectX 6.1







Aliens vs. Predator е изключително трудна за овладяване и отгоре на всичко не поддържа функцията savegame, която опорочи триизмерните екшъни и направи голяма част от тях елементарни и скучновати. Така че, ако не сте постигнали съвършенство в триизмерната стрелба, очаква ви многократно преповтаряне на отделните мисии. А всяка от тях съсем спокойно може да бъде включена в категорията

### Mission Impossible!

Липсата на savegame възвръща позанемарената динамика на този тип игри и ще ви накара да бъдете доста по-внимателни и прецизни от обикновено. Просто и най-малкото разсейване може да ви коства живота във всеки един момент. Но не се отчайвайте, Fox Interactive няма да ви карат да бързите всеки път от самото начало. В Aliens vs. Predator все пак можете да запомняте своята игра, но само между отделните нива. В общи линии този въпрос е решен по същия начин като в Dark Forces и Jedi Knight. Т.е. Aliens vs. Predator явно е предназначена предимно за пристрастените фенове на триизмерния екшън, тъй като вероятно само те

ще могат да оценят нейното ниво на сложност...

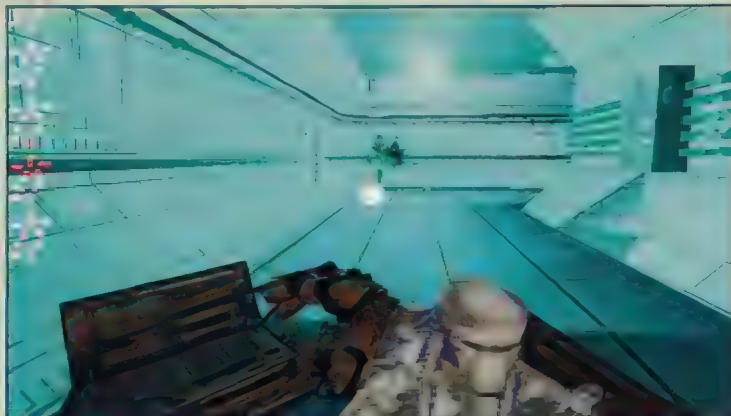
Сега обаче да се върнем към сюжета на играта. Aliens vs. Predator ще събере на едно място две от най-смъртоносните извънземни същества, които някога са се раждали в студията на "20th Century Fox". "Пришълцът", известен също като ксеноморф, е чуждопланетна форма на живот, която е крайно агресивна и е пригодена да оцелява във всякаква враждебна среда. Представителите на тази раса са перфектни машини за убиване, които могат да се придвижват безшумно и за части от секундата да разкъсват на парчета всеки свой противник. Дори ликвидирани, пришълците продължават да са смъртоносна заплаха. Тяхната кръв представлява висококонцентрирана киселина, която разяжда еднакво бързо както телата на земните войници, така и титановите им броневилетки. Отгоре на всичко пришълците използват хората като гостоприемници за ембрионите на своите малки. При раждането невръстните зверове разкъсват гръдния кош на човешките си жертви и предизвикват моменталната им смърт. Така че пришълците са една от най-страшни-

те заплахи за земната цивилизация. Въпреки това обаче някои безскрупулни корпорации се опитват да ги превърнат в свършено биологично оръжие. В своите секретни лаборатории те подлагат чуждоземците на такива експерименти, на чийто фон и доктор Менгеле би изглеждал като Майка Тереза...

"Хищниците", известни и като "предатори" сред хората с ограничени познания по английски, са извънземни същества, които се славят с перфектните си ловни умения. Обикновено техните ловни трофеи са хората и пришълците. Въпросните "хищници" са изключително силни и издръжливи създания. Те използват и непознати за останалите раси военни технологии, което ги прави почти непобедими опоненти. Може би си спомняте как едно от тези същества изколи като на шега командоския отряд на Арнолд Шварценегер само и само да си направи колекция от техните черепи...

Действието на Aliens vs. Predator започва в секретната база Пандора, където учените на алчна военна корпорация си правят най-различни генетични експерименти с "пришълци". Крайният резултат е





## PREDATOR

подобрена версия на го болка познатия ни ксеноморф.

В един момент обаче всичко се обърква. Изглежда чудовищата нямат никакво намерение да си седят в лабораториите. Става ясно, че цялата база попада в лапите на пришълците. Военният персонал на Пандора е принуден да се спасява с бягство.

Оказва се също, че в една от килиите е затворен и един "хищник". Чуждоземният ловец е имал нещастие да се натъкне на земен патрул и след неравна битка попада в плен. В суматохата около бягството на пришълците обаче той също успява да се измъкне и решава да си го върне на своите мъчители.

### Така започва вашето уникално приключение

Имате възможност да избирате измежду три варианта на играта – с пришълец, хищник или колониален "морски" пехотинец. Всеки от тях е принуден да преодолява коренно различни препятствия по пътя към своята цел. Основната задача на пехотинеца е да замаже колосалния гаф на военната корпорация като взриви базата Пандора заедно с всички избягали пришълци и да се измъкне жив. "Хищникът" трябва да събере частите на своя космически кораб и да освободи гниещи из килиите на базата членове на своя клан. "Пришълецът" пък трябва да измъкне яйцата си от ръце-

те на хората, да избие всичко живо и да еволюира в по-висша форма, наречена Ксеноборг.

Всяка от трите раси изисква да прилагате абсолютно различен стил на игра. Fox Interactive и Rebellion твърдят, че са се постарали да балансират между силните и слабите страни на всеки вид, така че никой от тях да не доминира. Въпреки това обаче аз си имам особено мнение по този въпрос...

Ако обичате класическият триизмерен екшън, трябва да си изберете колониалния пехотинец. Той използва богат, но не особено оригинален, арсенал от автоматични оръжия, които правят пришълците на салатата.

Основното му средство за убиване е автоматичната карабина M-41A, която стреля с безгилзови патрони и разполага с подцевен гранатомет. Главният недостатък на това оръжие е фактът, че твърде често засича. Освен него пехотинецът може да се накичи с най-различни огнемети, самонасочващи се картечници, автоматични многоцевни оръдия от типа "Вулкан" и ракетохвъргачки. Космическият десантчик разполага и със скенер за движение, устройство за нощно виждане и нагръбен двигател. В повечето случаи обаче смъртоносният арсенал се оказва ненужен, тъй като пришълците се спотайват из най-тъмните къшета и

игращът често научава за тяхното присъствие едва посмъртно. Ще ви предупредя също, че не можете безметежно да стреляте, тъй като с автоматичното миниоръжие, както сте свикнали да го правите в другите триизмерни екшъни. Ако опитате да направите този номер, откатът може да ви хвърли по гръб.

"Хищникът" е физически най-издръжлив от трите враждуващи вида. Той може да изяде горе-долу два пъти повече бой от пришълеца и пак да оцелее. Неговият специалитет са устройствата за невидимост и автоматичното насочване на част от оръжията. Благодарение на тях той може да дебне противниците си от засада и да ги отстрелва, без те да разбират откъде им е дошло.

Извънземните ловци разполагат и със специална енергийна кука, с която могат да се изкатерят до всяко място. Слабото място на "хищниците" обаче е в храненето на апаратурата. Приспособлението за прикриване, почти всички оръжия и устройството за лекуване на рани черпят енергия от един и същи енергиен източник, а презареждането му не е никак лесна работа. Когато остане без ток, "хищникът" може да разчита само на своите обкичени с метални шипове юмруци, харпун и режещ диск. В повечето случаи обаче тези оръжия са крайно недостатъчни, за да противостоят на тежковъоръже-





# ALIEN

ните бодигардове в базата Пандора или на пълчищата "пришълци". Така че макар да е силен, "хищникът" трябва да си пести мунициите.

Най-оригиналното нещо в Aliens vs. Predator е

## играта с "пришълеца"

Такова нещо в историята на триизмерните екшъни до момента просто не е имало. Това, с което чуждоземното чудовище превъзхожда своите врагове, е способността му да се катери с убийствена скорост по стените и таваните, без да пада. Обикновено играчът може да се движи така, че противниците му да не могат да го уцелят.

Да си призная честно, аз все още не мога да свикна с пришълеца. Катеренето по стените и таваните може да ви докара такава морска болест, каквато вероятно не сте изпитвали дори при игра на Descent. Поне в моя случай пет минути са достатъчни да се почувствам като след първия рунд на професионален боксов мач. Въпреки това обаче играта с пришълеца си остава изключително новаторско хрумване. За жалост той може да разчита единствено на оръжията, дадени му от майката-природа: че-

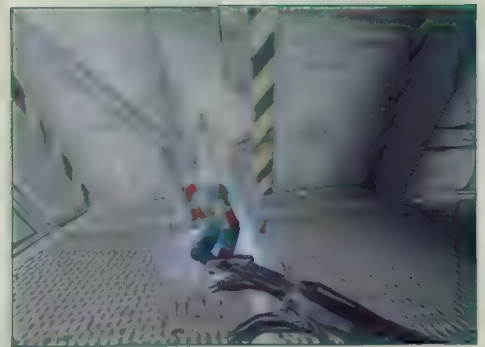
люсти, нокти и опашка.

Това, с което най-вече ще запомня Aliens vs. Predator, обаче е уникалната атмосфера, в която се потапя играчът. Отдавна не ми се беше случвало да се сблъскам с игра, в която наистина има качествен съспенс. Мрачните коридори, нервно примигащите светлини, пускането на скенерите за движение и съскането на пришълците в един момент направо могат да ви подлудят. В първите няколко часа твърде често ми се случваше да скачам от стола си, когато някое грозно чудовище внезапно ми се навърляше от тъмнината.

Единственото неприятно нещо в играта е, че е малко късичка. Основното приключение на всяка от расите е пет или шест нива. За сметка на това Aliens vs. Predator е може би триизмерният екшън с най-много секретни операции.

След като преминете основната част на играта на най-висока трудност, получавате достъп до още петнайсет бонус-нива – по пет за всеки вид. Не съм сигурен обаче дали ще са чак толкова много геймърите, които ще се справят с най-голямата трудност на Aliens vs. Predator...

Момчил Милев



## ИСТИНСКИТЕ КОМПЮТРИ

**Pentium II Celeron 375 MHz**  
**Video Card RIVA TNT 16MB AGP**  
**Monitor CTX 15" 110Hz**  
**Motherboard Zida BXI98 (100 MHz)**  
**RAM DIMM 64 MB PC100 6ns**  
**HDD 6.4 GB**  
**CD-ROM 32X TEAC, FDD 1.44**  
**Creative SoundBlaster Live PCI**  
**Mouse Logitech 3but. + Pad**  
**Keyboard BTC Win'98**  
**Case ATX, Modem Acorp 56K Int.**

**\$ 880**

**CPU Pentium II Celeron 333MHz**  
**Video Rendition 4 MB AGP**  
**Color Monitor Phillips 14"**  
**Zida LX 98-CT socket370**  
**RAM DIMM 32 MB, 8ns**  
**HDD 3.2 GB**  
**CD-ROM 36X TEAC, FDD 1.44**  
**Sound Card Yamaha XG PCI**  
**Mouse 3but, Keyboard**  
**Win'95**  
**Case AT**

**\$ 595**



тел: 963 10 86, 66 91 24  
 адрес: "Латинка" 40





22

Защо точно аз? Не можеше ли някой друг от колегите ми да се изтормози с това чудо? С какво съм заслужил да тествам Beat Down? Такива въпроси изникнаха в главата ми след близо едночасова игра и чувството за вина спрямо останалите от екипа на PC Mania така и не ме е напуснало. По дяволите, трябва да съм направил нещо адски гадно, че да ми напресат такава игра!

Древните философи (или физици?) са казали: "За всяко нещо има логично обяснение"! Разбира се, "Beat Down" не е изключение от правилото и главните виновници за малоумието на тази игра следва да се търсят в редовете на фирмата Hot-B, по-специално сред програмистите от Soar Software. Не е странно, че тези имена не ви говорят нищо, само ще спомена (за обогатяване на общата геймърска култура), че Hot-B са пионери сред риболовните игри (или поне те твърдят така) и в момента може да намерите на пазара освен

Beat Down и техния нов гигахит Black Bass With Blue Marlin (два риболовни симулатора в един).

След като изгледах нелошото интро избрах единична игра и след секунди пред очите ми се разкри следното: на фона на нескъпосано изобразен град и порнографски звуци скинари в червени анцузи започнаха да се млатят със себеподобни в сини анцузи. Когато първоначалният шок от грозната гледка премина, започнах постепенно да схващам за какво става дума в играта – избий синята банда гангстери. Целта не се променя и през останалите 14 мисии, само дето в по-късните задачи ще си имате работа с три вражески банди едновременно. За да добиете представа за какво става дума в Beat Down (ако все още ви интересува), ще ви изясня концепцията на този шедевър.

Всъщност Beat Down не е гангстерска, а гангста-игра. Който е слушал парчетата на Ice T и Dr. Dre, знае за какво е това, а за останалите – простичко обяснение: враждуващи улични банди се борят за територии и контрола на нелегалната търговия в голям град. За живеещите в крайните квартали на София е лесно да си предста-

вят картинката: единствената разлика е, че вместо циганета, не-реализирали се местни футболни звезди и борчета, в Beat Down ударните групи се състоят от скейтъри, негра и рапъри. Започват всяка мисия с определен брой отренки (без възможност да наемат нови). Вашата гангста-организация се нарича OG и в нея фигурират общо 15 типа "бойци". В началото разполагате само с не-въоръжени скинари и някакви биячи с железни тръби. По-късно редиците ви се попълват от деградирала тийнейджърка с помпа, hip-hop-хляпе с капутка на главата и размъкнати дрехи, което стреля с два пистолета в гангста-стил и облечено с пухенка негро, въоръжено с

Узи. В някои мисии към вас се присъединява и откачалка, хвърляща коктейли Молотов, както и фанатизиран скейтър-пироман,



49 37 43

симулатор на бригада мутри

Hot-B / Soar Software  
www.hotb.com

Pentium 90,  
16 MB RAM и DirectX 6.1



който използва дезодорант, за да търли враговете си. Към края на играта ще имате честта да управлявате големите босове в Beat Down – Кралицата Би (гигантска, ужасяващо грозна мастита негрка, която не е въоръжена, но за сметка на това раздава тупалки за цял възвон) и Дона (не е сицилианец, а жалък, мръсен пуерториканец). С тази пълстра палитра от изроди ще трябва да се изправите срещу противниковите банди, които разполагат с абсолютно същите хора, облечени обаче в дрехи с други цвятове (сини, зелени и жълти). Действието се развива в различни квартали на измислен щатски град, които си приличат като две капки вода: два-три магазина, пералня, множество частни къщи, баскет-изрище и публичен дом. На пръв поглед много ясно проличава амбициозната идея на авторите на играта да направят стратегия като Syndicate, в която действието се развива във виртуален град: и в Beat Down по улиците щанукат различни цивилни, ченгетата се грижат за сигурността, а в сумрачните алеи се спотаиват пласъори на дрога. Всичко обаче е реализирано по възможно най-лошия и мърляв начин, което лишава играта и от най-дребните ѝ достойнства. Хората от вражеските банди не се разхождат из улиците и не патрулират, а си стоят кротко на точно определени места и ви чакат да се появите. Когато ви мернат, те тръгват след вас и ви преследват до дупка. Това позволява да ги бием на части, без да се замисляме за каквато и да било тактика. След няколко мисии, когато към банда ви се включат стрелци с пистолети, помпи и узита, по-слабите единици, които разчитат на близък бой, напълно се обезсмислят. Когато на хората ви им свършат патроните, ще трябва да посетят някой от оръжейните магазини в квартала и да си набавят нови мунции, но за целта ще са им нужни пари. Все пак не управлявате никакви се бойскаути, а свирепа улична банда и освен с убийства, вашите отренки се занимават и с други недостойни дейности като например "дгобене" на мирните хорица от квартала. Когато сте предгубили двама-трима



нещастника на улицата и сте отнели заработените им с кървава пот пари, ще сте събрали достатъчно, за да платите за куршумите. Разбира се, не се надявайте, че винаги можете да ограбвате минувачите безнаказано. Ако кукуте ви зърнат, се включва някакво жалко подобие на аларма (много изнемошала) и някое от ченгетата се втурва по петите на вашия бандит. След кратка гоненица в стил "Roadrunner" или "Розовата пантера", полицаят обикновено се отчайва (макар че е два пъти по-бърз) и преустановява преследването. Не си заблуждавайте обаче, че ако ви хване, ще стане нещо страшно – просто човечето, което е правило поразии, ще бъде замразено за 25 секунди. Това горе-долу прави наличието на униформени изlishно, тъй като последствията от "залавянето" на някой от хората ви са просто смешни (дори не ви отнемат ограбените пари). След известно време прекарано сред жестоките улици, вашите бандюги сигурно ще се изгубили известна част от кървата си. В такива случаи ще им се наложи да намерят из кварталните улици съмнителен качулат субект, който предлага два вида дрога (така и не разбрах с какво помага тя) и два вида аптечки с първа помощ – малка и голяма.

Освен няколко свежи момента в играта (например голямото меле на баскетболното изрище), свежите хип-хоп саундтрак и симпатичните анимации на човечетата (трябва да видите скейтърите-пиромани, които подхвърлят в ръце-

те си дезодоранти или пък русокосите мацки по улиците, които вдаят електрошокове, когато се опитвате да ги оберете), наистина не виждам защо трябва да губите дори минута с тази игра. Постната графика (няма 3D-ускорение), кошмарните звукови ефекти, както и еднообразният, скучноват геймплей могат да отчаят и най-непретенциозните. Непрекъснато повтарящият се цикъл: убиване на двама-трима от чуждата банда, преджобване на няколко граждани, купуване на мунции и възстановяване на кървата, ви лишава от каквото и да е възможност за проява на изобретателност. В Beat Down понятия като изкуствен интелект (AI) на виртуалните човечета, както и pathfinding просто не съществуват. Най-накрая е редно да спомена сред множеството недостатъци и отвратителния интерфейс, който дори не ви позволява да организирате хората си по групи, както в другите стратегии в реално време. Поради това някои видове единици в по-късните мисии стават абсолютно неприложими.

Има само три логични причини да си набавите Beat Down:

1. Ако сте геймър-мазохист и принципно играете всички игри.
2. Имате PC от типа на Pentium 90, изиграли сте всичко, което става за тази конфигурация и се намирате в задънена улица;
3. Били сте член на улична банда или скейтър и искате да се погледнете отстрани, за да видите какви жалки отренки са били приятелите ви.

Никола Икономов



# F-16 Aggressor

24

През далечната 1993 година известната за времето си Origin Systems пусна на пазара един по-различен авиосимулатор – Strike Commander. В него не ставаше дума за непобедимите американски ВВС, които защитават жизнените интереси на САЩ във всяка точка на света. Героите на Strike Commander бяха далеч по-непремисливи – просто група наемни пилоти, готови да воюват на страната на всеки, който плаща добре и в “зелено”. Благодарение на Origin за първи път се роди симулатор, базиран на оригинална сюжетна линия и излизащ извън рамките на чисто военните игри.

Шест години след появата на хита Strike Commander фирмите General Simulations и Bethesda Softworks отново се връщат към този жанр. Техният симулатор F-16 Aggressor ще ви накара да се измъкнете за малко от елитните щатски авиоескадрони и ще ви запрати в безскрупулния свят на платените бойци.

А ако си падате и малко расист, тази игра вероятно доста ще ви се понрави. Поемате ролята на пилот-наемник, който е ангажиран да изпълнява мисии на територията на Африка. Ще се наложи да помагате на загазили правителства, които не могат да се справят самостоятелно с местните бунтовнически кланове. Играта съдържа 40 мисии, които ще ви отведат в четири държави на Черния континент. След края всяка операция ще

получавате достойно парично възнаграждение, което ще ви позволи да попълните своя арсенал от ракети и бомби. Започвате кампанията си в Мароко, след десет успешни удара прескачате до Етиопия, после се местите в неизвестна за мен танзанийска долина на име Рифт Вели. Накрая приключението ви отвежда на далечния остров Магагаскар, на хиляди мили от мястото на първоначалната ви задача.

Идеята да се направи авиосимулатор, който се занимава с регионалните конфликти в Африка никак не е лоша. Да си кажа право, не си спомням скоро да съм карал изстребител над Черния континент. В крайна сметка сигурно и там да има достойни авиасове, които могат да побеждават във въздуха. За жалост действието на играта е абсолютно линейно и не можете да избирате мисията, която да изпълнявате. От друга страна обаче това си е неразделна част от игрите, които се базират на някакъв сюжет.

Доста объркващ е и фактът, че цените на всички оръжия варират в много широки граници, а играт като че ли

има неограничен паричен ресурс. Това обстоятелство лишава играта от сериозен стратегически елемент. Все пак по-добре би било пилотът да знае, че всеки изстрел на халос ще му струва значителна сума и може да го остави на сухо с парите. Друг неприятен момент в играта е

## изключително объркващият интерфейс

Клавишите за управлението на различните системи са разположени хаотично и отгоре на всичко не могат да се променят. Ще трябва да изхабите бая нерви преди да свикнете с тях. В крайна сметка обаче версията на F-16 Aggressor, която достигна до мене, е все още бета и създателите на играта може да коригират тези досадни курсури. Като оставим забележките настрана обаче това е един чудесен авиационен симулатор. Първите ми впечатления са доста добри, а типично африканската тематична музика ви помага да се по-



91	72	77
Симулатор на изстребител		
придобител		
General Simulations / Bethesda		
Pentium 200		
32 MB RAM и DirectX 6.1		

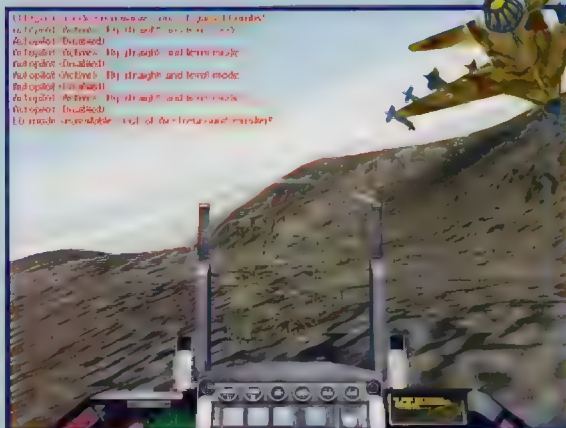


топите в атмосферата на черните държави. Мога само да поздравя General Simulations, че са предпочели пилота-наемник пред американския военновъздушен ас, призван да се разправи с поредния регионален деспот, който смуцава съня на стратегите в Белия дом и Пентагона.

Специална похвала заслужават хората, направили гизайна на играта. F-16 Aggressor може да отстъпва на Falcon 4.0 по реализъм, но затова пък е нарисуван много по-добре. Според създателите на играта теренът е правен по сателитни снимки и пресъздава едно към едно 900 хиляди квадратни километра от африканския материк. Пейзажът доста впечатляващ, тъй като програмистите са се постарали да не повтарят едни и същи текстури твърде често. Най-големите похвали обаче заслужават хората, които са изработили модела на вашия изстребител: той отговаря до най-малкия детайл на оригиналния F-16C. В сравнение с него

### Falcon 4.0 изглежда като баба ми до Клаудия Шифър

Ако си включите външна гледна точка, веднага ще забележите, че всяка част от F-16 наистина функционира. Можете да видите дори как пилотът мърда в кабината, как на практика работят вашите елони, вертикалният стабилизатор, соплото на двигателя и т.н. Наистина ефектно направено обаче е вдигането на трите колесника при излизане.



тане. Направо изгубих ума и гума, когато ги видях плавно да се завъртат и да се прибират в корпуса на моя изстребител. Оръжията също изглеждат страхотно, доста по-добре от всеки друг симулатор на съвременен изстребител. По-красиво нарисуван е може би само Jane's WWII Fighters, но сравнението помежду им не е съвсем коректно, тъй като става дума за самолети от съвсем различни епохи... За жалост обаче приказната графика се отнася само за вашия F-16. Самолетите на вашите компютърни опоненти са много по-грозни в сравнение с вашия "сокол". В края на краищата целта е да ги ликвидирате, а не да им се радвате.

За сметка на това моделът на полета е изключително реалистичен. Програмистите от General Simulations твърдят, че техният компютърен симулатор е правен по плановете на оригиналния F-16 като са премахнати единствено нещата, които представляват военна тайна. Според тях

### играта е тествана от истински пилоти-изпитатели

на американските ВВС. Подобни твърдения чуваме общо взето от всички производители на симулатори напоследък. Въпреки че не съм сядал зад щурвала на истински боен самолет обаче, ми се струва, че това не се само рекламни фишеци. Управлението на изстребителя в F-16 Aggressor наистина

ми изглежда реалистично, особено когато при резките маневри ми причернява пред очите или започвам да губя височина. Нереалистично може би е само кацането, което е в общи линии елементарно и разходът на гориво. Направо побеснях, когато моят самолет изгори за отрицателно време пълен резервоар и три външни контейнера керосин. В някои отношения F-16 Aggressor наподобява малко и аркадна игра – можете да се натоварите с 10 ракети въздух-въздух, имате 360-градусов радар, който има само един режим за улавяне на въздушни цели и два за прихващане на земни. В това отношение симулаторът тотално отстъпва на своя конкурент Falcon 4.0 и на неговия фон безмозъчен триизмерен екшън. По мое мнение обаче игрите в този жанр започнаха да стават прекалено реалистични. В крайна сметка нямам намерение да си вадя хляба като пилот на изстребител.

Морган Кроу

**RIVA**  
Sound

**МУЗИКАЛЕН ЦЕНТЪР  
РИВА САУНД  
ПРЕДСТАВЯ  
ОРИГИНАЛНИ КОМПИЛАЦИИ  
НА DISKY INTERNATIONAL**



**НАЙ-ДОБРОТО ОТ  
ПОП, РОК, ДЕНС, КЛАСИКА, ДЖАЗ  
УНИКАЛНИ КОЛЕКЦИИ  
РЕДКИ ЗАПИСИ, ОРИГИНАЛНИ  
НОСИТЕЛИ И НЕВЕРОЯТНИ ЦЕНИ**

**ЗА ЗАЯВКИ НА ЕДРО: ТЕЛ: 31 71 28, ФАКС: 31 00 60, МАГАЗИН В СОФИЯ - УЛ. КЪРНИГРАДСКА, ДО БФС**  
**www.rivasuond.com; e-mail: office@rivasuond.com (приемат се заявки и по e-mail)**





**Б**ританските фирми за компютърни игри се славят със своите качествени и оригинални заглавия и много рядко разочароват клиентите си. Infogrames (United Kingdom) не са изключение от това правило и отново доказват себе си с най-новото си творение – Silver. Това е една изключително симпатична ролева игра с екшън-елементи, за която с чиста съвест мога да кажа, че е

### създадена със стил, размах и въображение,

които липсват на много от днешните "хитове".

Съвременните компютърни ролеви игри могат условно да бъдат разделени на две категории. "Тежките" RPG (американците ги наричат hardcore-rpg) обикновено са с много правила и практически безкрайни възможности за индивидуализиране на персонажите. Такива заглавия са например Fallout и Baldur's Gate. За съжаление тяхната сложност плаши много от новациите, тъй като удоволствието от играта често се губи, когато на човек му трябва 4-5 часа, само за да проумее правилата. Попитайте геймърите в кварталното клубче "Колко от вас са минавали Baldur's Gate?" и ще разберете какво искаме да кажа... Това е причината напоследък тези игри да си останат запазена територия за "старите пушки" и най-упоритите и търпеливи играчи.

За щастие има и алтернатива – опростяване и намаляване на ролевите елементи до поносимо за всички играчи ниво (вече би трябвало да сте се сетили за Diablo, Final Fantasy 7 и т.н.). Silver също спада към тази група "лековати-rpg" – битките нямат нищо общо със сложното стратегическо планиране, а се доближават до чистия екшън; диалозите са без алтернативни възможности за избор на реплики; героите са предварително генерирани и автоматично показват своите показатели. Въпреки това при видно опростяване играта съвсем не е елементарна и със сигурност ще затрудни дори най-печените.

Историята е оригинална, а сюжестът – завладяващ и това прави силно впечатление. Те са на границата между класическото фентъзи и майтапчийските пародии на Тери Пратчет. Silver всъщност е името на императора на този фентъзи свят (не бива да го бъркате с Дългия Джон Силвър от "Острова на съкровищата"). Той е противен стар дядка, който вече е осъществил своята фикс-идея да властва над света и се стреми към още по-големи завоевания – преследва безсмъртието и иска да се превърне в месия на черния бог Апокалипс. Старикът започва сериозно да се намесва в живота на поданиците си – първо обявява магията за незаконна и я забранява (нещо като да скриеш захранващите кабели на някой компютърен клуб).

След това

### си присвоява абсолютно всички жени?!

Без майтап. Ще попитате "Защо са му?". Ами-и-и... такова... – за да ги използва в магически ритуал и да си осигури вечен живот и глобална магическа сила (да не си помислите нещо друго?). Разбира се, така Силвър си навлича гнева на техните съпрузи, които изведнъж разбират колко е неприятно сам да си переш чорапите и да готвиш. Набързо се сформира опълчение, съставено от разгневени мъже и дори няколко спасили се по случайност жени с амазонска кръв във вените. Нашият герой Дейвид и неговият воинствен Дядо скоро се присъединяват към веселата дружина. Но преди да се изправят срещу самия Силвър, те трябва да открият осем магически сфери, разпръснати по целия свят, и да победят

74

80

90

ролева игра

производител

Infogrames

www.silver-game.com

изисквания

Pentium 166

32 MB RAM, 8x CD-ROM,

160 MB HDD, DirectX 6



неговия аглютант Лорд Фюдж, който се бие с два меча едновременно и в свободното си време обича да къса краката на малки пухкави животинки...

В началото играта се развива по предначертан път (т.е. линейно), но скоро ще получите възможността да обикаляте по цялата карта. Дейвид може да води със себе си максимум двама спътници, като всеки персонаж има предварително определени заложби за използване на магия, стрелба с лък, бой с хладни оръжия и т.н. Можете да екипирате своите герои само с оръжия и щитовете (авторите са решили да ви спестят главоболията с всевъзможните каски, доспехи, наметала и ботуши, характерни за жанра). За сметка на това разнообразието на оръжията е предостатъчно – мечове, брадви, магически остриета, лъкове, прашки и заклинания са на ваше разположение. В самите битки

### управлението е едновременно удобно и оригинално

като се използва предимно мишката. С левия бутон нанасяте къси и бързи удари, а с десния блокирате и избягвате противниковите атаки. Ако задържите левия бутон и придвижите мишката рязко нагоре, се получава остър, промушващ удар. Аналогично, ако придвижите гризача надолу, ще се справите с опонентите, които се промъкват в гръб. С печение на играта ще усвоите и множество "бойни специа-

литети" – особено мощни удари, които носят благозвучни имена като Сатър, Мрежа на Смъртта, Косач... В критичен момент можете да се подкрепите с храна, която ви "пълни кръвта" и може да бъде консумирана дори по време на битка?! Магическите еликсири подобряват вашите характеристики или въздействат негативно върху противниците. Най-хубавото е, че интерфейсет е изключително удобен и не ви трябва повече от 15 минути, за да свикнете с играта. В същото време екшънът е динамичен, а опонентите – много и разнообразни. За съжаление не е предвиден multiplayer и това май е най-сериозният недостатък.

Не оставайте с впечатлението, че покрай екшъна и хвърчащите глави, авторите са занемарили мултимедийните елементи на играта.

### Двете CD-та са препълнени с качествен говор и анимации

Музиката също е много подходяща – създава напрежение в критичните моменти и никога няма да ви стане досадна. Самите персонажи са 3D-обекти, съставени от сравнително малко на брой многоъгълници (поне спрямо игри като FIFA 99). Въпреки това те не изглеждат недовършени или грозновати, а напротив – придават особен чар на играта, донякъде наподобяващ стила на Final Fantasy. Декорите са направо гениални и изпипани до последния пиксел. Всяка местност

има свой собствен, запомнящ се облик – няма начин да сбъркате калните улици на вечно дъждовния град Рейн с райската природа на Хейвън или стоманените лабиринти на Металон.

За малко да пропусна нещо изключително важно – записването на играта е позволено само на ключови места в сюжета, когато нашите герои се срещнат с Хроникъра. Така системата "сеи́в след всеки убит противник", известна още като 4-4-2-то на някои подобни игри, става напълно неприложима и играчите трябва да разчитат на собствените си способности, а не на честото записване. Според мен, това е едно от най-големите предимства на Silver, тъй като така удоволствието от победата остава ненакърнено (все пак честото записване е почти същото като използването на чийтове). А и битките не са чак толкова непоносимо трудни, че да трябва по 100 пъти да преизграждате няколкото екрана между два последователни "сеи́ва".

В заключение мога да кажа, че Silver е едно от най-добрите single player заглавия, излизали напоследък и без съмнение ще заеме подобаващо място в Тор-класациите. Със своята идеално балансирана трудност, изключително приятните за окото графики и свежата история, тя е игра, която ще се запомни и сигурно скоро авторите от Infogrames ще започнат работа върху нейно продължение.

Боян Спасов





# MIDTOWN MADNESS



**П**рез последните месеци геймърите буквално бяха залети от висококачествени екшън-ралита. На фона на бисери като Need for Speed 3, Speed Busters, Rollcage и Motoracer 2 и загаващи се суперхитове от калибъра на NFS: High Stakes Microsoft предприе поредната си атака на геймърския фронт. Този път хората на Бил Гейтс дават съвсем сериозна заявка да разчупят клишетото, че игрите на софтуерната империя от Регъмънд са скучни и не могат да задоволят масовия вкус. Новото заглавие се казва Midtown Madness и със сигурност ще създаде доста главоболия на конкуренцията.

На пръв поглед играта адски прилича на популярния игрален автомобил San Francisco Rush, който се появи в повече или по-малко сполучливи версии и за някои конзоли, но за съжаление все още не е конвертиран за PC :- ( Основната инт-

риза в San Francisco Rush е, че геймърът има почти пълна свобода да си кара по улиците на Сан Франциско, като единственото ограничение е един доста бегло маркиран курс и лимитът от време. В Midtown Madness ще имате същата и даже по-голяма свобода! Основната разлика е, че действието се развива по улиците на Чикаго и всички ограничения са отпаднали. Това означава на практика, че играта съдържа едно-единствено ниво, което обаче е с направо гигантски размери.

## Пресъздаден е целия център на Чикаго

и можете напълно свободно да си избирате курса. Единственото условие е да стигнете невредими и по възможност първи до предварително зададена цел.

Интересни са и превозните средства, които се предлагат на вниманието на геймърите. Microsoft са се отказали от традиционните спортни автомобили и според мен този ход е изключително сполучлив, защото предлага разнообразие от еднородните екшън ралита през последните години. В Midtown Madness ще можете да седнете зад волана на VW Beetle, Ford F-350, Cadillac Eldorado, Ford Mustang GT и Panoz AIV Roadster. След спечелването на няколко надпревари по улиците на града се отварят и допълнителни възможнос-

ти като автобуси от градския транспорт, влакачи за тирове, полицейски Ford Mustang Cruiser и още доста други повече или по-малко екзотични возила. Както вероятно се сещате, успехът в състезанията е предпоставка за достъп и до по-голямата част от трасетата в играта. В началото ще можете да се пробвате само по три различни маршрута и чак след като ги спечелите ще получите достъп до нови три и така докато успеете да видите всичките писти. Самите състезания са също доста разнообразни. Стандартната надпревара е така нареченият Check Point Race, в който трябва да достигнете финала като минете през определен брой контролни пунктове. В режим Blitz Race задачата е същата, но се прибавя и неумолим лимит от време. Преди всичко това обаче е предвидена възможност и за така наречения Cruise, по време на който можете просто да си карате из улиците на Чикаго, да пробвате възможностите на най-различните возила и да опознавате тънкостите на маршрутите. Разбира се, не са забравени и любителите на мрежовите игри. В Midtown Madness има включени десетки опции за multiplayer, които ще задоволят и най-претенциозните вкусове на геймърите.

Друг заслужаващ отбелязване елемент е изключителният реализъм. Всички возила се държат раз-

градска	78	71	76	оценка
екшън-рали				
производител				
Microsoft				
<a href="http://www.microsoft.com/games/midtown">www.microsoft.com/games/midtown</a>				
изисквания				
Pentium 200				
32 MB RAM, 3D Video				





лично и има сериозна разлика дали карате мощен камион или чуплив Panoz AIV Roadster. Маневреността, максималната скорост и издръжливостта на сблъсъци с дърветата, коли и други "препятствия" са коренно различни и преди състезанието е добре да помислите кой е оптималният автомобил за конкретното трасе. Не са забравени и пазителите на закона. В Midtown Madness полицията е един от най-досадните противници и ако имате неблагодарното да сложите опцията "cop density" на "high" не ви чака нищо добро. Всяко минаване на червено се наказва с виещи полицейски сирени и последващо лудо преследване по улиците на града, което обикновено завършва с твърде бърз край на мечтите за слава.

Заслужава отбелязване и обстоятелството, че подобно на Carmageddon 2 можете да тръгнете

### на лоб за пешеходци

За съжаление вероятно няма да успеете да уловите нито един. Ос-

вен че издават паникьосани писъци, пешеходците са и бързи като млади сърни и аз поне не успях да прегазя нито един въпреки положените сериозни усилия. Явно Microsoft са решили да не предизвикват гнева на борците срещу насилието в компютърните игри и просто са цензурирали по-кръвната част от уличните "инциденти". За радост това не се отнася за щетите по самите коли. Гледката след челен сблъсък с камион определено си заслужава макар че води до нерадостния нагпис "Game Over". В това отношение програмистите са свършили много добра работа. Щетите по броните на колите си личат много добре, гумите хвърчат из околностите, а от моторите дори след най-малкия сблъсък започва да се издига застрашителен дим. Въобще цялата графика на Midtown Madness е много сполучлива. Камерата има три възможни позиции. Поне според мен автомобилът се управлява най-добре от вътрешната перспектива, но пък ако искате да видите екшъна и

разрушенията в цялата им прелест, можете да включите и на външните камери, които за разлика от някои други игри от жанра също дават добра възможност за управляемост на возилата. Играта поддържа всички популярни 3D-ускорители и изстисква максималното от тях. Особена похвала заслужава фактът, че системните изисквания са запазени в шо-годе разумни граници въпреки гигантския размер на картата, по която карате! Звукът също не разочарова. Ефектите и музиката са добре подбрани и подсилват реализма на играта. Както е вече обичайно, се поддържат и 3D-звукови карти, които гарантират още по-автентично усещане за събитията по улиците на Чикаго.

Въобще Midtown Madness е едно от най-сполучливите и оригинални екшън ралита през последните месеци и със сигурност ще помогне на геймърите да дочакат по-спокойно излизането на Need for Speed: High Stakes.

Никола Дърпатов



# Blaze & Blade

## Eternal Quest



Напоследък модата да се превърлят конзолни игри на PC платформа стана много заразителна. Това е лесно обяснимо – както се казва, "какво му плащаш?". Емуляторите отдавна са създадени (виж за допълнителна информация статията в априлския брой на PC Mania), така че преработката се състои единствено в това да се добави съответният надпис в началото на играта... Освен това, американците са луди на тема японска анимация (anime) и винаги ще се намерят манияци, които да "изрсят" кредитната карта на татко. Казаното дотук е предостатъчно, за да разберете за какво става въпрос – а иначе рекламата към играта звучи многообещаващо! Там ще прочетете неща като "complex 3D – Polygon Environment" и какво ли още не! Целта е да ви убедят, че става въпрос за RPG, пред което Baldur's Gate изглежда създадено като от ученици! Всъщност графиката е наистина 3D, но това не пречи да имате чувството, че

играете на уличен автомат от преди 5-6 години! Колкото до RPG елементите – най-сложната част от играта е създаването на персонажи... "дребният" проблем е обаче, че всъщност няма никакво практическо значение какви точно персонажи сте създали. Оттук нататък играта е jump&run блъскалка, при това със сложен интерфейс. Последното е ясно, тъй като естествено не се използва мишка и за най-дребното действие трябва да щракате различни комбинации от едни и същи клавиши.

След като играта се представя като RPG би трябвало да има и интеракция с околната среда и с различни NPC-та. Някаква интеракция наистина има, но тя е на равнището на 7-годишно дете (необходимо е само да се различава азбуката!). Все пак поне началото изглежда добре – трябва да създадете група от 4 персонажи, подбрани от осем различни класа; освен това можете да избирате дали да играете с мъж или с жена (въпреки че това не оказва никакво реално влияние върху качествата им). Всеки от героите може да се управлява от различен играч или от компютъра. За съжаление обаче копираният съвсем буквално от конзолите интерфейс ще ви създаде големи трудности, ако играете single – нямах възможност да проверя как биха изглеждали нещата в multiplayer mode, но като че ли играта би била значително по-забавна.

След като сте създали старто-

вата си четворка, започвате от местната кръчма (защо ли всички герои на RPG-та могат да се намерят най-често по кръчмите?). Там имате стая със сандък, в който можете да складирате временно непотребните ви предмети – героите нямат ограничение по отношение на теглото, но пък разполагат само с осем slots, в които освен това трябва да екипират и брони, оръжие, пръстени, щитове и, разбира се, загължителните healing potions. Като стана въпрос за това – играта може да се запазва само на определени места, но не бива да се безпокоите, ако някой от четворката ви "умре" – местността, по която се движите, е разделена на доста малки участъци и "умрелите" се оказват живи и здрави, като преминете в следващия участък или се върнете обратно (но имат само по 1 hit point). Освен това с течение на времето всички бавно, но постоянно, покачват "изгубените" си hit points и mana points, а при качване на ново ниво параметрите им винаги стават на 100%.

Ако искате да играете на игра от ранга на Baldur's Gate или Lands of Lore 3, по-добре изобщо не се захващайте – ще бъдете ужасно разочаровани; ако обаче искате да си загубите "приятно" няколко часа без да се напругате и без да влагате сериозна мисловна дейност, Blaze & Blade: Eternal Quest ще ви предостави тази възможност!

Генко Велев

42 64 29

опростена RPG

производител

THQ/Conspiracy Entertainment

издател

Pentium 133

32 MB RAM и 2MB Video card



## DEN

Вече е крайно време да си вземете трудно заработената таратайка (или поне на външен вид изглежда такава)! Не пропускайте да освободите и мутанта (куеста на търговеца от Gecko). Би следвало да сте достатъчно силен вече и за да се справите с проблемите в Toxic Caves – там е липсващият трапер от Klamath.

### Toxic Caves

Нищо особено в началото, за да се спуснете в подземния склад обаче, имате нужда от repair skill (Vic може да помогне) и electronic lockpick. Най-близкото място, откъдето можете да го намерите е ПОДЗЕМНОТО ПОМЕЩЕНИЕ (не е печатна грешка) под магазина за оръжия в New Reno. Иначе можете да го закупите в San Francisco.

Като освободите трапера се върнете при него в Klamath, за да научите уменията "skin geckos" и +5 outdoorman's skill.

Сега е препоръчително да се завърнете в Gecko, за да си получите наградата, а ако имате doctor skill поне 40-50, можете да спрете в Modoc и да излекувате кравата Besky; следващата стъпка след Gecko е Vault city. Там потърсете един образ в гнусна зелена жилетка, който размахва ръце като вятърна мелница и държи глупави речи. Заговорете го и се съгласявайте абсолютно за всичко със него! Предложете да му помогнете и не споменавайте нищо за награда или възнаграждение. Ще получите едно куфарче – това ви е пропусъкът за един от шефовете на мафията в град New Reno (ако попитате за възнаграждение, ще бъдете сметнат за неблагонадежден!) Този образ е местният Юда – аз после като послушен гражданин на Vault City го издах на властите. Борбата за надмощие между Vault City и NCR е една от главните теми в играта. Ако вашите действия са такива, че си развалите отношенията с Vault City за сметка на NCR, то вероятно този тип ще играе значителна роля по-късно!

Когато наберете doctor skill поне 75, непременно се върнете обратно, поговорете с Dr. Трой и прегледайте базата данни в медицинския компютър. Освен това внимавайте кога сте облъчен и без да се лекувате отново говорете с доктора. Ще получите цял куп благинки, но оставам на вас да съобразите как, кога и защо да ги използвате!

Сега е крайно време да решите какво предпочитате да правите отпук нататък! Можете да се отправите към New California Republic (NCR) или да тръгнете на обиколка по околните градове – някъде от тях се е появила манерката от Vault 13. Като че ли "най-икономично" е да потеглите отначало за NCR – по пътя ще откриете пещерите на тайнствените raiders (внимание тук обаче – пещерите имат два входа и има вероятност да се прояви един досаден бъг – да спрете с колата пред единия вход, а на излизане тя да се окаже пред другия). Няма да имате достатъчно сила да се справите с тях (вероятно), така че сега можете вече да кривнете по околните градове.

### Broken Hills

Ще намерите най-сетне откъде се е появила глупавата манерка! За съжаление това няма да ви помогне изобщо, но пък в града ще откриете доста полезни неща. В самия град живеят "мирно и кротко" малко на брой супермутанти, ghouls и хора, като мутантите работят главно в урановата мина, а ghouls се занимават с пречистването на урана докато стане годен за употреба в атомните реактори. (Това е и един от страничните quests – ако имате уранова руда, ще можете да си я преработите до чист уран; освен уранова руда по време на скитанията си може да намерите и златна руда – би трябвало в Redding да можете да получите от нея pure gold!!! – но рудата е много тежка и аз изобщо не си направих труда да я мъкна). А иначе в Broken Hills всичко ври и кипи – градът е разделен на три фракции: хора срещу мутанти; мутанти срещу хора и третата фракция, която иска да се запази статуквото. Още от самото начало ще можете да си изберете страна – в една от първите срещи ще ви поискат да помогнете на хората да се справят с мутантите! Не знам как ще се развият събитията, ако приемете, но ако вземете страната на третата фракция и успокоите страстите, ще можете да прибавите към групата си супермутанта Marcus, който е доста ценна придобивка (поне за средата на играта). В града има и станция за кервани – не се наемайте като пазач, а приемете да чистите оборски тор в продължение на 5 дни! Ще получите малко XP и +5 speech (последното идва от един американски идиом). Говорете с Marcus и приемете задачата да намерите липсващите хора – телата им са в тунелите под града (не бързайте да се спуснете обаче надолу – продължете да обикаляте). В кръчмата ще намерите един друг супермутант – Francis, с когото можете да въртнете една канадска борба – хан-

нете малко наркотици (ще ви трябва strength 10, за да го победите). BTW – гледайте наистина да го победите, защото иначе лошо ви се пише – Francis има надуваема секскулка, но е недоволен от нея – предпочита the real thing! Ако загубите, ще трябва в продължение на едно денонощие да заместите куклата (независимо дали сте мъж или жена)!!! Приемете да откриете липсващата жена на един от хората – тялото ѝ също е в тунелите – сега вече можете да слезете под земята. В един от труповите ще откриете лист хартия – прочетете го и се върнете при Francis, а после идете при шефа на урановата мина. Като си изясните ситуацията около убитите хора, ще получите quest от шефа на мината да донесете от New Reno резервна част и да поправите пречиствателната инсталация в мината. Това е вторият quest, който трябва да решите, за да присъедините Marcus към вас. Освен това можете да пуснете повече ток за климатика на един ghoul (който ще ви каже да търсите Vault 13 около NCR) и ще можете да пресадите едно говорещо растение-мутант, срещу което ще научите как да победите на шах един говорещ скорпион-супермутант! В Broken Hills има и магазин – откъдето са закупени и вашите манерки! Собственичката обаче изглежда е привърженичка на Лигата за унищожение на мутантите, защото е крайно недружелюбна към вас. В подземното си има таен склад на оръжия, но трябва да имате speak около 150, за да успеете да се промъкнете там! Не знам как ще се развият събитията, ако се съюзите с анти-мутантите – може би това чрез този магазин ще се появи още един способ (трети) да намерите Vault 13. В една от къщите живее и синът на Сем (от Fallout 1). Ако го ползвате малко, ще получите натрупаното му преди много години съкровище – цели 10 000... тани!

Няколко думи за Marcus – безценен е в средата на играта и може да ползва тежки оръжия plus energy weapons. Проблемът е, че не може да носи броня и към края на играта ще трябва да му треперите като рохко яйце.

Сега се предполага, че следва да отпътувате към New Reno, но ако героят ви е поне level 10, ще има полза и от по-



(продължава от миналия брой)



сещението ви в Redding.

## Redding

Това е един много странен град – в него се добива златото за изработка на новите долари! В момента градът е изпаднал в тежка криза – има общо три златни мини, но по различни причини и трите практически не работят. Останалите по-големи градове – Vault City, New Reno и NCR въртят интриги, за да присъединят града (и златните мини) към владенията си! И сега ВНИМАНИЕ: В един от посветените на Fallout 2 форуми беше публикувано съобщение, че авторът му след ПЕТ преиздавания е намерил начин да стане собственик и на ТРИТЕ златни мини – а това означава и практически собственик на целия град! Не знам доколко съобщението е вярно (но поне изглеждаше достоверно); във всеки случай тук имате огромно поле за експериментирание и в действителност ще намерите доста странности, които ще ви накарат да се замислите!

Всички жители на града са наркомани и използват наркотика Jet, гоставащ от New Reno. Един от по-късните quests е да гоставите противоотрова за Jet на местния доктор. В началото обаче можете да закупите нотариален акт (deed) за една от златните мини – тя не работи, тъй като е запълнена до козирката с walatingos (или нещо подобно). Когато разчистите мината, можете да продадете собствеността и обратно за печалба или да я задържите. Другите две мини не работят, тъй като миньорите са неработоспособни, а пък наличната механизация е повредена. И двамата собственици искат да се промъкнете в третата мина (с walatingos-ите) и да им донесете от намиращата се там машина чип, с който да отремонтират техните собствени минни комбайни. Странното е обаче, че във въпросната мина има поне два от търсените чипове! В момента едва ли ще сте в състояние да се преборите с walatingos-ите, така че оставете това за по-късно и не бързайте да приемате каквото и да е било, преди да си направите добре сметката. Сега помогнете на местния шериф (ако имате поне level 10). Първият quest е елементарен – да платите наема за къщата на една лелка; вторият quest обаче като че ли ще определи цялото ви бъдеще по-късно в този град! Миньорите от двете мини се канят да направят масов търкал в един от баровете. Задачата ви е да го предотвратите; лесно можете да го направите, ако вкарате в затвора миньорите от единия или и от двата отбора! Досадното е, че това срутва репутацията ви в града! За съжаление не успях да намеря друг начин да реша проблема, но пък съм абсолютно сигурен, че трябва да съществува някакъв друг път!!! Третият quest изглежда лесен – някой е нахлул

една местна проститутка и трябва да откриете кой е той. Говорете със съдружателката на бара и тя ще ви насочи към миньорите от едната мина. Освен това ще ви каже, че проститутката е издраскала с нокти нападателя си. Идете в жилището на миньорите и говорете с извършителя (тук има дребен бгз – на теория ще трябва да огледате всеки, докато откриете човека с издрания врат). Основният ви проблем е какво да направите – дали да пуснете виновника (след строго предупреждение) или да го откарате в затвора. Каквото и да изберете, ще има доволни и недоволни, така че съвет не мога да ви дам. Последният quest на шерифа е да изтрепете банда на Morton в западната част на града, което си е чист екшън.

За да приключим с Redding – има още няколко дребноли, които поне при мен нямаха особено значение. Все пак би ми харесало да съм собственик на цял град и на три златни мини и ако някой от вас открие как това може да стане, нека веднага да ми прати един e-mail.

## New Reno

При първото ви посещение в този град ще ви откраднат колата. Лесно ще намерите и нея, и крадците (разпитайте свидетелите). Ако успеете да решите обаче нещата по мирен път, ще имате най-много полза – срещу жълти стотинки ще получите увеличен капацитет на багажника!

Сега вече по същество – New Reno е град на удоволствията – алкохол, проституция, хазарт, порноиндустрия, наркотици и мошеници-боксьори (по-наблюдателните веднага ще се досетят за една шумяла боксова среща отпреди 1-2 години). Градът е поделен между четири мафиотски фамилии, които се намират в състояние на въоръжен неутралитет. Всяка от фамилиите би ви наела на работа за дребни услуги в началото и ако се представите добре, ще ви използва да ликвидирате съперниците им. Основният ви проблем е да не се обвържете с някоя от фамилиите догдето, че да си отрежете пътя към другите и да не можете да получите и техните quests. Освен това в западната част на града има два добри магазина (откъдето трябва да получите и чарка за мината в Broken Hills). На изток се намира територията на семейство Wright. Техният специалитет е алкохолът и те единствени са наистина едно голямо семейство – татко, мама и цяла тълпа поколение. Майтапът е, че мама Wright е върл противник на алкохола и ако разбере откъде идват парите на семейството, ще получите от нея quest да унищожите спиртоварните! Едва ли ще се впуснете в подобни приключения, така че си дръжте езика зад зъбите и потърсете работа от татко Wright (няма да ви кажа как да стигнете до него –

все пак нека и за вас да остане нещо за вършене!). Ще се наложи да откриете убиеца на малолетния им син – поискайте разрешение да претърсите стаята му и ще откриете сериозна улика. Оттам нататък говорете с всеки в града и ще решите загадката. Ценното за вас е, че в резултат ще получите на картата си местонахождението на Sierra Army Depot – тайна военна база с много благазинки. Не се понасяйте обаче нататък с бърз ход – все още са ви малко силициите! Когато по-късно решите все пак да претърсите базата (няма да ви казвам как да влезете, открийте си го сами) ще намерите доста ползени неща, включително тегогу модул, +10% unarmed skill (именно процент!) и доста оръжие и брони. Можете да се сдобие и с още един спътник-робот! За съжаление ще имате нужда от science skill поне 125, за да получите най-добрия възможен робот... а ако действително имате такова ниво science skill, то вероятно вече няма да имате нужда от робота (освен ако не сте отрицателен персонаж – тогава повечето от евентуалните NPC-та няма да искат да се присъединят към вас!) Можете да изтърсите базата "силово", като използвате уменията си repair/science или третият начин е през задния вход – с високо умение lockpick и electronic lockpick през елеватора за ремонтните работи!

Сега стига отклонения –

## обратно на другите фамилии!

Едно уточнение обаче: различните фамилии имат различни критерии, по които ще ви приемат или отхвърлят. Wright например ще ви изгонят, ако сте slaver, Salvatore няма да говорят с вас, ако сте успели да станете порнозвезда, а за да получите работа при Mordino, ще трябва да имате определени физически данни (но при нужда можете да ги заблудите с наркотици). И така – Salvatore! Първият quest е да откриете и накажете един дребен мошеник, откраднал 1000 \$ – въпросният тип се крие в подземията на едно от казината; вторият quest е да преберете месечната такса от Renesco; третият е съвсем елементарен – да охранявате заедно с другите важна среща в пустинята между Salvatore и Enclave. За този quest ще получите лазерен пистолет и +5 energy weapon skill. След това обаче ще трябва или да се присъедините към фамилията Salvatore, или да ги изтрепете всичките. Не го правете, преди да сте получили третият quest от Mordino.

Mordino – първият quest е да занесете прямо до Stables – мястото, където се произвежда Jet. Там можете да се доберете до Miron – едно не особено полезно NPC, което обаче може да произвежда stimpaks и по-важното – да превръща обикновените stimpaks в super-stimpaks.



Отделно ако имате достатъчно висок science skill, можете да разрешите проблема и с противоотровата за Jet (ако Dr Troy от Vault City вече не го е решил). Не се захващайте с Miron обаче, докато не сте приключили бизнеса със самия Mordino. Втората задача е да приберете месечната такса от производителите на порнофилми – можете да се възползвате от възможността и при определени условия да станете знаменита порнозвезда (внимавайте обаче, тъй като това може да ви създаде и проблеми – дори е възможно да ви напуснат и "праведните" членове на групата ви). Третият quest е съвсем елементарен – да ликвидирате клана Salvatore! Ако изпълните и него обаче, ще трябва или да се присъедините към Mordino, или да го изпратите за компания на Salvatore. Остава територията на Bishop! Качете се на втория етаж на казиното. Там има 2-3 жени, НЕ ГОВОРЕТЕ с тях. Идете при телохранителите на Bishop при стълбите за третия етаж и им съобщете, че носите куфарче за шефа им. След този разговор можете да обърнете внимание и на жените. Едната – шармантна платинена блондинка е Mrs Bishop. Тя доста скучае и не подбира дали партньорите ѝ са мъже или жени – имайте малко charisma и можете да се качите с нея в спалнята ѝ на третия етаж (и сякаш да попаднете в досадна клонка, ако преди това не бяхте известили Mr Bishop, че носите куфарче за него). Ако успеете да си поговорите добре с нея преди да задремете след упражненията, ще получите speech module, който ви дава +20 speech – доста полезна придобивка. Освен това ще научите, че Mr Bishop работи за NCR срещу Vault City (въпросните raiders са негови хора) и че в сейфа му има доказателства за това. Не се занимавайте със сейфа му обаче веднага, освен ако нямате trap skill поне 50-60 (по-късно можете да свършите тази работа на спокойствие, когато Mr Bishop няма да е в състояние да се възпротиви (по обективни причини). След това, ако сте чаровен и (само) ако сте мъж, ще можете да положите и дъщерята Bishop да спинка по същата технология. Ако искате да е интересно на края на играта обаче, НЕ ИЗПОЛЗВАЙТЕ презервативи! Едно уточнение – когато тръгнете да различавате територията от Mr Bishop и компанията му по-късно, ще трябва да убиете и двесте глупачки – с целта си въъл ще се нахвърлят с голи ръце срещу вас!!! Това може да се избегне, ако преди касанцията предвидливо ги положите и двесте да спят (по изпитания вече способ)! От Mr Bishop ще получите quest да убиете конгресмен Westin в NCR, който е поддръжник на мира между Vault City и NCR. Отново не знам какво ще стане, ако изпълните задачата! Когато се доберете до Westin, ще получите кон-

трапредложение и контраоферта – и аз ги приех. Във всеки случай, ако ликвидирате Westin, със сигурност ще предизвикате усложнения и някои от събитията в играта не биха се развили по този начин! За да приключим с темата raiders – когато по-късно сте в състояние да ги унищожите, ще намерите сейф и 3 бр. dog tags. Изписаните върху тези dog tags цифри образуват кода за сейфа, а съдържанието му заедно със съдържанието на сейфа на Bishop са доказателствата, които трябва да занесете във Vault City и после да ги предадете на Westin в NCR. Това ще доведе до мир между двата града, но определено няма да се понрави на властите във NCR. Разбира се, нещата вероятно ще се развият по съвсем различен начин, ако решите да помогнете на NCR – изобщо не знам какви ще са последствията и какви нови quests ще получите (но ако някой знае, ще се радвам да ги науча). Сега да завършим и с New Reno – евентуално ще получите и няколко допълнителни квеста – например да намерите 1 бр. лазерен пистолет за търговеца на оръжие, да доставите 10 бр. порнографски списания за Miss Kitty (съдържателката на публичния дом) и да си чукунете среща с нея (тя не е за избърляне!). Освен това можете да станете шампион по бокс – последният ви противник използва подплатени с олово боксови ръкавици и ако не внимавате, ще ви отхапе едното ухо (това напомня ли ви нещо?) – което пък ще намали показателя ви charisma!!!

### New California Republic (NCR)

Извън самия град един тип ще предложи да ви пази колата срещу 5\$ – не знам дали има какъвто последствия, ако откажете – но парен паратор духа, така че аз естествено приех. Друг тип срещу 1000 \$ ще ви инсталира нещо допълнително по колата – не успях да разбера какво точно, но май поне не направя нещо лошо. В кръчмата през нощта стои местния шеф на организираната престъпност. От него можете да получите различни дребни quests, които няма да изброявам; тук обаче май пак има дребен бъг – от някъде нататък разговорът ви се зацикля и започва съвсем отначало – като че ли се срещате за пръв път. В кръчмата е и мутантът Lenny – когото можете да ступате, но си запазете играта преди това, защото задачата ви ще бъде доста трудна. Ако говорите с шефа на местната slavers guild, също ще получите quest за изпълнение – да откриете една карта... Както и да е – приберете ВСИЧКИ оръжия и влезте в града. В самото начало има магазин за оръжие – собственикът ще ви предложи да съпровождате стаго крави до Redding и освен това той е босът на нелегалния хазарт в града (но трябва да имате високо умение speech, за да ви допуснат до

игралната зала). Говорете с местния шериф той ще ви съобщи, че конгресмен Westin и президентката Tandy търсят способни хора за специални задачи. Разгледайте целия град – в църквата на хубологистите приемете да ви направят zeta-scan, но непременно си запазете играта преди това. Ще получите (въпрос на случайност) или +2 luck или -1 luck! В единия ъгъл е електроцентралата – там един полицаи ще се самовзриви от нещастна любов и ще повреди централата. Поправете я и ще получите няколко полезни книги (или ако имате висок speech го откажете от идеята за самоубийство); в града е и седалището на рейнджърите – те ще поискат от вас да изтрепете роботърговците от лагера извън града. Разговаряйте с местния доктор – ще получите информация, че местният пияница уж бил открил местоположението на Vault 13! Има и някакъв хахау учен – той ще ви предложи да намерите някой супермутант и да изпробвате открития от него серум (не ползвайте Marcus за тази цел). Идете в кръчмата и купете бутилка booze – там има някакъв дебил, който е синът на президентката Tandy. Не говорете с него, тъй като вероятно ще се наложи да го убиете (но не открих никакъв отрицателни последствия от това). Сега вече идете при Westin. Специалната му задача е да пазите стаго крави от неизвестни крадци – и крадците се оказват говорещи Deathclaw!!! Освен това в имението на Westin се намира и пияницата, за когото спомена докторът! Ще научите, че той е нарисувал карта на гърба на портрет на някакъв си Elvis, но докторът е задръжал портрета за себе си! Беж обратно при доктора, който обаче е голям изнудвач и иска цели 10000\$ за картината. Ако я откупите, на гърба ѝ действително се намира карта с местоположението на Vault 13 и това Е ЕДИН ОТ НАЧИНИТЕ да я откриете! Ако не разполагате с парите или ако мразите изнудвачите, естествено има и поне още един способ – за целта идете при президентката Tandy и предложете услугите си. След обичайното "ax" и "ox" по повод вашия оригинален vault dweller suit ще получите местоположението на Vault 15 и две задачи – първата е да донесете от Vault 15 някакви компютърни части, а втората – да убедите нанеслите се във Vault 15 скитници да признаят властта на NCR. Освен това ще научите, че в полицейския участък има пленник, който е убил двама полицаи преди да го заловят! Хауе в участъка и със съдействието на зам. шерифа удрате два шамара на пленника... и следва изненада – оказва се, че Vault 15 не е превзета от какъвто си безобидни скитници, а от група raiders, наследници на разбойниците, които вашият прадедо е разгромил във Fallout 1 (е, има и скитни-



ци наистина, които обаче служат само за параван!

### Vault 15

Опитвайте да говорите със скитниците, но безуспешно... освен една майка, чиято дъщеря е отвлечена предния ден! Докато я разпитвате, забелязвате как някой ви шпионира! Втурвате се след шпионина и ще попаднете на майка-пача! Не е проблем да минете през нея... или през трупа ѝ... докато достигнете до барака с часови. Там вероятно ще трябва да се биете (освен ако не сте много добре с красноречието), след което в бараката ще намерите отвлечената дъщеря. Хайде обратно с дъщерята при скитниците и притиснат от фактите, босът на скитниците ще признае, че той единствен знае кои всъщност са тези, които за превзели Vault 15. Ще ви каже, че те нямат нищо против да се присъединят към NCR, ако има кой да ги защити от разбойниците и ще ви даде electronic keycard, която отваря външната врата на Vault 15. Естествено нахлътвате храбро под земята и ако имате висок speech, ще можете да стигнете доста надалече без да се биете (но няма как да разкарате разбойниците без бой, така че рано или късно ще трябва да се хванете за пушките). От компютрите на Vault 15 ще получите местонахождението на така търсената Vault 13 (втория начин) и сведението, че разбойниците са имали шпионин в NCR.

### Vault 13

Най-сетне краят на играта се вижда... през крив макарон! Убежището е превзето от говорещите Deathclaw. Можете да ги избиете или да предложите да им помогнете за ремонт на компютъра (ще ви трябва speech модулът от Vault City), както и да постъпите, ще получите най-сетне така дълго търсения G.E.C.K. и някаква платка NavCom за компютъра на танкер на компанията "Посейдон" (естествено това е плячка, така че го прибирате, въпреки че не е ясно за какво ви е в момента). Излизате на повърхността и... изненада!!! Поредното послание от смахнатия шаман от селото ви! Хуквате нататък само за да узнаете, че неизвестни evil warriors са слезли от метални птици и са отвлели оцелелите хора от племето ви! Последното указание е, че металните птици за полетели на юг и долавяте някакво име "Военна база Navarro"! Давате право на юг и достигате до въпросното място Navarro... което се оказва, че е... разрушена бензиностанция, в която живее отшелник. Разпитвате го и разбирате, че няма никаква военна база... освен някакви развалини на SE и голям град на юг.

### San Francisco

Градът е разделен на три – China

Town, култа на хубологистите и доковете. Към доковете е пришвартован почти изправен танкер, в който за момента живеят поредните битници. В града се намира и поредният outpost на Brotherhood of the Steel и за пръв път ще може да получите някаква информация и да се възползвате от намиращите се в сградата машини (включително и от възможността да използвате намерените memory moduls). За съжаление информацията не е никак розова – разрушената бензиностанция при Navarro и отшелникът са маскировка, а там действително има малка военна база на тайнствената организация Enclave! Лошата новина е, че вашите съплеменници вече не са в тази малка база, а далече сред океана, където е и главната база на Enclave. Единственият начин да достигнете до тях е, ако успеете да подкарате пришвартования към доковете танкер. Другата лоша новина е, че технологиите на Enclave са по-съвършени отколкото тези на Brotherhood of the Steel, макар че ще се налага да си помагате един на друг, ако искате да имате някакви шансове. Това, което следва да направите, е сам да проникнете (без бой) в базата Navarro и да откриете плановите за производство на летящите машини (хеликоптерите). Има поне два начина да го направите и да се завърнете обратно с чертежите, след което вече действително получавате достъп до сградата и информацията на Brotherhood of the Steel (и да не забравите да приберете всичко полезно от Navarro, включително 1 бр. много усъвършенствен модел power armor).

Най-важното за вас в Сан Франциско е да подкарате танкера! Затова имате нужда от следното: 1. Да извършите някаква услуга на битниците, за да разговарят изобщо с вас (има поне две услуги, които можете да направите); 2. Да намерите гориво – и китаеците, и хубологистите разполагат с гориво, има куп начини да се сдобие с него, най-лесно е да се "хакнете" в някой компютър и сам да си свършите работата; 3. Да намерите някаква NavCom платка... хей, това е същото "thingy", което прибрахте от Vault 13!!!; 4. За да монтирате тази платка обаче, трябва да разчистите тръма на кораба от зазездзелите се там зверове (същите като при златната мина в Redding) и да си намерите FOB (електронен ключ за вратата, зад която е компютърът на танкера). Този FOB се намира в шкафа при командира на базата Navarro! Е, това вече ви е познат район, така че не би трябвало да имате някакви особени проблеми... с малко късмет и повечко умение speech ще можете да вземете въпросния FOB дори без да се биете! Като споменах за военна база – развалините, които се намират на SE, са

от същата база, която вашият прагядо разруши във Fallout 1! Сега ви остава да намерите начин да влезете наново вътре (не е трудно), да изтребите намиращите се вътре супермутанти и да плячкосате базата. Освен 1 бр. power armor (от старите модели) там ще намерите цял куп други оръжия, 1 бр. memory modul и информацията, че Enclave са взели образци от стария вирус (който създаде супермутантите) и се канят да извършат някакви свои експерименти! Май това е най-важното за базата, но пък да не забравя да спомена за старите модели power armor (Made in Brotherhood of the Steel) – можете да закупите колкото си искате такива брони от магазините в China Town (повярвайте ми и огледайте внимателно!); два бр. от тези брони обаче можете да въпрегдвате при един тип от хубологистите срещу 10 000\$ всяка.

В Сан Франциско има няколко допълнителни quests, всеки от които ви дава възможност да се снабдите по един или друг начин с гориво за танкера; реално обаче те не са ви необходими, ако имате science skill поне 91 (колкото можете да научите от четене на книги); освен това внимавайте, тъй като тези quests често пъти са противоречиви и взаимно изключващи се и може да ви вкарат в битки, които за момента не са ви особено необходими (или дори вредни). При първото ви влизане в града обаче ще видите двама китаец – Lo Pan и The Dragon, които се млатят в един ринг. Те са приблизително равностойни и всеки си търси съюзник, за да вземе надмощие. Ако персонажът ви е с добра репутация, то удете при The Dragon – реалната полза от това е, че ще качите "free" unarmed skill до 90; предполагаем, че ако персонажът ви е "evil", ще получите същото от Lo Pan. Въобще не съм сигурен, но като че ли тези двамата бяха персонажи от някакъв филм... или легенда... или нещо подобно – всъщност това е без значение.

А сега обратно по същество! Танкерът е зареден с гориво и работоспособен... остава само да се придвижим до

### OIL RIG – the main enclave base!!!

Тук остава само... Sorry, този участък ще трябва да си го минете самици! Едно е сигурно – има по-тарикатски или "по-силови" способности да се справите, но без сериозна финална битка не ще успеете да се измъкнете!

За края – изгледайте внимателно финалните анимации, особено ако имате намерение да преигравате различни варианти. Самите анимации могат да ви подскажат някои нетрадиционни решения и освен това със сигурност ще ви бъде любопитно да узнаете как би се променил краят на играта в зависимост от действията, които сте предприели!

Генко Велев



# STAR CONTROL II

## The Ur-Quan Masters



**У**бедени сме, че много от Вас се питат какъв е смисълът на рубриката Ретро, в която редовно представяме стари и позабравени игри. Отговорът е прост: напоследък оригиналните заглавия се броят на пръсти и е наистина приятно да си спомним времето, когато игрите се правеха с повече въображение и по-малко евтини 3D-ефекти. Точно такава игра е и Star Control, която беше хит в продължение на години. Тя все още има много фенове, но кой знае защо около дългоочакваната ѝ четвърта част не се чуват новини. По играта е написана дори книга – Interbellum (който не вярва, нека посети [www.amazon.com](http://www.amazon.com)), а един фенсайт, който открихме (<http://starcontrol.gamestats.com/>), ни убеди, че Star Control все още има верни почитатели.

За да не се чудим какво става в Star Control I, ще споменем само, че тя предаваше битката между Alliance of Free Stars (хората и техните съюзници) и Ur-Quan Hierarchy of Battle Thralls (чудовищата Ур-Куан и поробените от тях раси). Това са основните съюзи от интелигентни същества, които водят борба за контрол над космоса. Star Control I беше по-скоро екшън-игра и се радваше на голяма популярност на тогавашните XT-та (и на Правец 16 вървеше като за световно). Имаше дори забележителен за времето си не-мрежов мултиплейър и ставаха страхотни мачове.

Най-хитовото заглавие на Accolade за всички времена без съмнение е Втората част на Star Control. С невероятното си интро, оригинални графики и заплетена история тя слагаше в джоба си всички тогавашни конкурентни заглавия. Освен това бе подплатена с приятна семплирана музика, която звучеше страхотно дори на PC Speaker (малко от днешните игри могат да се похвалят с толкова хитри парчета като тези на SC2).

Играта започва с могъщ космически кораб, останал от гревната и загадъчна раса на Прекурсорите. Завършвайки се от археологическата колония, с ужас установявате, че битката е загубена и човечеството заедно със съюзниците си е пагнало под робството на могъщите Ur-Quan-и. Трябва едва ли не сами да спечелите войната, като с течение на историята организирате съюзи с другите раси и търсите слабото място на властелините. Играта е странен хибрид между различни жанрове – управлението на ресурсите и подобренията по корабите са стратегически елементи, контактите и преговорите с другите раси много напомнят на квест.

Най-популярният елемент от играта е т.нар. melee, което представява авторовото виждане за космическите битки (едно наистина сполучливо хрумване). Битките между отделните флотилии стават под формата на поредица от дву-

бои кораб срещу кораб, като всяка раса разполага с технически уникални оръжия и стратегии. Два подобни кораба на различни раси няма – всичките са замислени с богато въображение и усет. Трябва да се отбележи, че битките съвсем не бяха лесни и изкуствената интелигентност бе на много високо ниво.

Мултиплейърът, Melee изграч срещу изграч (който нямат нищо общо със самата кампания), бяха забавление в продължение на няколко години и могат да се сравнят със сегашната популярност на Star Craft.

Но еуфорията от Втората част остана единично явление. Третата част, макар с много добър сюжет, не доставяше същото удоволствие, а и съвсем не беше същото предизвикателство.

Преди доста време бе обявено подготвянето на Star Control IV – продължението, което се очаква да измие срама от неуспеха на третата част. Тук обаче се предвиждаше стратегическите елементи да бъдат изоставени и играта щеше да бъде чист екшън симулатор. За съжаление дори на официалния сайт на Accolade няма информация за този проект и не е ясно дали сагата няма да остане незавършена. Жалко би било, тъй като и Втората, и третата част завършват с обещаващи възможности за поредно продължение.

Георги Пенков,  
Боян Спасов



# TANK RACER

**3** амисляли ли сте се какви са изискванията да бъдеш добър танкист? С риск да прозвуча като шеф на наборна комисия мога да ви кажа, че желаните качества са нещо като: ръст не повече от 1,70 метра, тегло до 70 килограма, поносимост към тесни пространства и т.н. Към тях хората от Glass Ghost са добавили и още едно – способности на автомобилен състезател.

Ако се учудвате, вероятно не сте се впускали в ралито с доста съмнителни качества, наречено Tank Racer. Все още не мога да разбера какви са причините за странната гордост на производителя, че това било първото танково рали, но каквито и да са те, искрено се надявам, че ще си остане и последното, защото ако това заглавие се наложи, в скоро време можем да очакваме и други подобни като Steam-roller Racer или

## селскостопански Mission Pack за F16 – Agressor

Вероятно непоносимостта и отвращението ми към подобни хибриди биха били по-умерени, ако програмистите от Glass Ghost се бяха напънали малко повече, така че надбягването с танкове поне да изглежда добре графично. За мое най-голямо съ-



жаление играта се отличава с ужасно тровава и нескопосана графика в максимален режим 640/480, която преди 2-3 години щеше да предизвика възхищението на геймърите, но от гледна точка на възможностите на съвременните 3D-ускорители и постиженията на еталони в жанра като Deathcarz и Rollcage изглежда жалко и ме кара да съжалявам, че си загубих времето да търся нещо стойностно в този продукт.

Въпросните танкове са толкова ръбести, че в сравнение с тях прочутият от Втората световна война Т-34 изглежда като току-що излязъл от заводите на Порше. На външен вид те са абсолютно еднакви и единствената разлика е в цветовете им, които включват както традиционните за една бойна машина маскировъчни окраски, така и червено-кафяво и синьо-бяло.

Дизайнерите от Glass Ghost очевидно са обявили война на всичко по-заоблено, прегърнали са кубизма като форма на пресъздаване на околната действителност и ни предлагат един

## нелепо изглеждащ квадратен свят

В който не са пощадени откъм форма дори дулата на танковите оръдия, стрелящи с квадратни снаряди! Светлините от експлозиите, пушеците и другите специални ефекти са постни и недодялани, независимо от постоянното взаимно обстрелване и хвърчащите парчета желязо, танковете продължават бясното си препускане без да са получили една дракотина.

Абсурдите започват още в самото начало на играта. Всеки, щогоде запознат с теглото и размерите на танковете, ще остане безкрайно изненадан от усещането за движение, което наподобява това на прочутата ГДР-класика в автомобилостроенето, наречена Трабант. Всички представи, че танкът е бавна, трудноподвижна и слабоманеврена машина, рухvat, защото тук разполагате с бронирано, неунищожио чудовище, което е в състояние да развива скорости от порядъка на 200 километра в час, способно да прави скокове с височина около 40-50 метра и т.н.

**41 61 45**

екшън-рали с танкове

производител

Grolier Interactive

[www.tankracer.grolier.co.uk](http://www.tankracer.grolier.co.uk)

требования

Pentium 200

32 MB RAM и DirectX 6.1





Не си мислете, че абсурдите свършват дотук, тъй като авторите на Tank Racer са ви приготвили още изненади. Докато газите наред ще се сблъскате с особени предмети от околността като танкоустойчиви саксии и колички за супермаркет, които очевидно са някоя нова разработка на специалистите от НАСА, защото въпреки отчаяните ми опити да ги смачкам нищо не се получаваше. Много забавни бяха 2D-кравите, лепящи се по пътя като марки, но и те бледнеят на фона на патиците, които успяваха да изквакат и да излетят изпод веригите на управлявания от мен танк.

Както във всяко рали, и в Tank Racer основната цел е да завършите първи. Можете да играете в сингъл рейс, като тогава ще можете да избирате на коя писта да се състезавате или да се пробвате в предвидените шампионати. В зависимост от това на кое място сте се класирали получавате определен брой точки, които ще ви бъдат необходими, за да продължите състезанието. Пистите са разпределени по четири в три турнира, наречени

бронзов, сребърен и златен и имат достъп до тях само ако успеете да съберете необходимия брой точки, различен за всяко трасе. В играта няма нива на трудност, което ще усложни задачата на неопитния, но решил да спечели геймър, тъй като броят на нужните точки нараства непрекъснато, а и всяка следваща писта е все по-тежка.


Освен по цвета танковете се различават и по двигателните си характеристики. Можете да избирате измежду няколко модела, които са с различна максимална скорост, ускорение, маневреност, управление. Управлението не е трудно, но за да се надявате на някакво по-достойно представяне трябва да въртите купола на танка и да стреляте в движение, което не е особен проблем, ако разполагате с добър джойстик или поне геймпад.

Със стандартното танково оръжие можете да стреляте непрекъснато, а освен него авторите на играта са предвидили и още най-разнообразни офанзивни и дефан-

зивни оръжия, които ще срещате по трасето като pick-ups. Това са: щит, който ви предпазва от противниковите оръжия; турбо – допълнително ускорение за 8 секунди; самонасочващи се ракети; по-мощни снаряди за танковото оръдие; мини, които можете да разпръснете след себе си и др. Това богатство от оръжия, разнообразният релеф и възможността за игра в мрежа донякъде спасяват Tank Racer. Така че, ако имате време за убиване, можете да се пробвате срещу Ваши приятели.

Най-хубавото в Tank Racer е музиката, която се състои от десет техно-парчета в MP3 формат, които можете да свалите от сайта на играта. Нелоши са и звуковите ефекти, особено ако имате добро чувство за хумор. Квакащи патици, блеещи овце, излитащо със звук на разгневен пчелен кошер ято птици и други подобни биха могли донякъде да разнообразят тягостното впечатление, което остава творбата на Glass Ghost.

Владислав Маринов



## COLOR COPY SHOP

ЗАПИС НА CD-R **RICOH** на най-ниски цени

**ДИРЕКТЕН ВНОСИТЕЛ:**

- с информация на клиента **\$5**
- най-новите игри **\$8**

(Цените включват носителя)

**ГОЛЯМО разнообразие от игри и софтуер.**

Площад "Славейков" № 9 (безистена), телефон 986 10 15

**ЦВЕТНО**

**ЧЕРНО-БЕЛО**

**КОПИРАНЕ**





**А**ко искате да се почувствате част от сухопътната война, Wild Metal Country несъмнено е играта, която трябва да си вземете. Не че е кой знае колко реалистична, но определено е единственият танков екшън, който е излизал напоследък. Малко съм резервиран в оценката си за тази игра, защото още ме гонят кошмарни спомени от десетките ужасни опити за създаване на танкови симулатори, които така и не могат да постигнат истински успех. Въпреки това играта има шансовете да се хареса на някои от вас, защото задължителна предпоставка, за да я изigrate, е да го направите с някой приятел, тъй като управлението е наистина шантаво и е почти невъзможно сам човек да се справи. Освен това играта не е танков симулатор в пълния смисъл на думата, а по-скоро опростен third person view екшън, който графично напомня на Terminal Velocity.

Историята на играта не се откроява с нищо. Явно, когато е дошло време да се пише intro-то, авторите са решили да отбият номера по възможно най-лесния начин. Все пак, ако си направите труда да се запознаете с псевдосложета, ще разберете, че действието се развива в далечното бъдеще (колко скучно...), където в звездната система Техрик

### пошръкнели машини си вярват, че са на върха на еволюцията

и в резултат на това всичко живо се е омело по най-бързия начин (в небето кръжат някакви проскубани гарги, но те са грешка

на сценариста). По някое време човешката раса решава, че не може да остави трошките да определят "кое чие ще е" и праща военни сили, изразяващи се в един танк. Той има за цел да смели всичко метално, което гръзне да му се отваря и между другото да открадне забравените енергийни генератори, които са своего рода ахилесова пета на машините.

Единичната кампания се състои от 9 мисии на общо 3 планети, а при мултиплейър-а можете да изберете измежду 10-тина терена. Богат е изборът на танкове – те са общо 5 и са кой от кой по-ненормален, което личи от кодовите им имена – BULDOG, RHINO, CHEETAH, ROAD RUNNER, MANTA. Въобще не си мислете, че това са танкове в буквалния смисъл на думата. Например

### ROAD RUNNER няма вериги или колела, а просто една голяма ТОПКА,

а Bulldog е ходещо чудо с две вериги, което прилича на стар руски прототип (или даже на нещо нецензурно).

След като пуснете играта веднага ще ви направи впечатление невероятното сходство на графичната машина с тази на добре познати стари игри (Comanche например). Теренът си е чисто и просто бабунеста равнина, покрита с тревици, пчелички, танкетата, артилерийки и др. Графиката не впечатлява с нищо и за това можем да благодарим естествено на размазания 3D-стил на "модерните" видеокарти от типа "последен вик на техниката".



69

65

57

3D-екшън с танкове

приизготвител

DMA Design  
www.dma.co.uk/wmc.htm

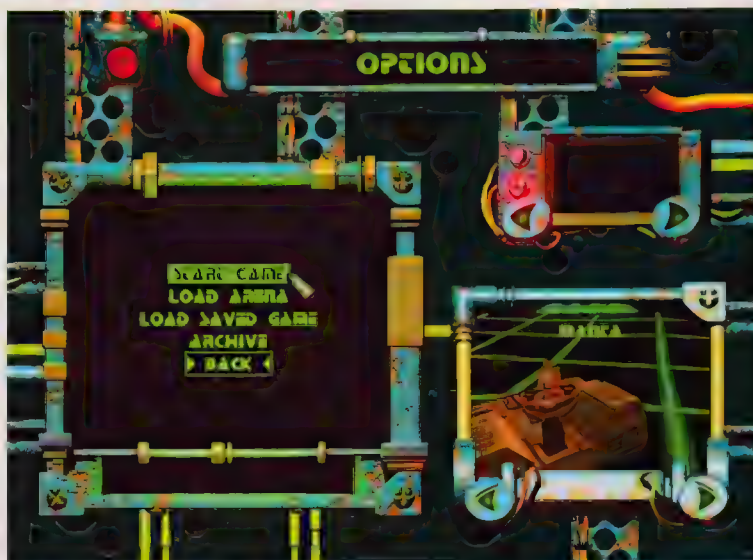
изисквания

Pentium 133, 16 MB RAM,  
4 MB 3D Video, DirectX 6.1





Интерфейсът и управлението на играта са достойно мъчение за всеки посетител на 10-тия кръг на ада. Всеки, който смята да става танкист, дълбоко ще преосмисли това си желание след като изиграе играта. Освен че ще газим машинно масло до колена всеки ден и няма да вижда слънцето по-често от веднъж в седмицата, ще трябва и да си извади шофьорска книжка за категория 'Т' (трактори, тролей, трамваи и танкове). Двете движещи вериги на танка се управляват поотделно и могат да се въртят както напред, така и назад. Дотук всичко е поносимо, но освен това трябва да насочвате дулото (което пък определя и накъде гледа камерата). Стрелбата е най-сложният процес, тъй като прицелването става на око, а обсегът на снаряда се определя от това колко сте повдигнали дулото (т.е. колко сте задържали клавиша за стрелба). Само недейте да я играете с най-добрия си приятел, тъй като след 2-3 дни подобно занимание отношенията ви вече ня-



ма да са същите. Абсолютно невъзможно е да се определи кой всъщност е виновникът за това, че пак се е обърнал танкът, камерата гледа във възможно най-неправилната посока, а снарядите удрят повече вашия танк отколкото каквото и да било друго.

От друга страна, точно това е предизвикателството. Първоначално смятахме да оплюем играта от началото до края, но не можахме да се отлепим от джойстиците задълго и в крайна сметка се превърнахме в добър танков екипаж. Най-големият майтап е в мултиплейра, където всеки цели един обект, а съвсем неочаквано уцелва друг. Та-

ка без да хабите пари, можете да се почувствате като НАТО-вски летец, запътил се за mission над Сърбия, а пускащ бомби в Горна Баня. Когато се съберете 5-6 човека пък, можете да примерите въздушната си подкрепа, състояща се от един изкорубен вертолет, който отвреме навреме се сеща да пуска по някой друг сандък големи ракети. Всички красиви изпълнения в иг-

рата са придружени от невероятни звукови ефекти, много напомнящи на изпускане на консервна кутия, подритване на такава, грънкане по стенекия, засилване на стенекия в стената, засилване на стенекия по котката и още техни производни.

Вашите машини често попадат в положението на преобърната по гръб костенурка – тогава най-добре е да си изберете най-дебелото оръжие, да го насочите право надолу и да стреляте. Ефектът е поразяващ – изхвърчат далеч нагоре и в 50% от случаите се приземяват на крака.

Георги Пенков  
Боян Спасов







I love this game!

Без съмнение, Grand Theft Auto е любимата ми игра. Аз не само я харесвам, обожавам я! Преди година, когато Grand Theft Auto се появи на пазара, тя предизвика небивал бум в Европа. Месеци наред този култов хит оглавяваше английските класации, а феновете му се умножаваха с всеки изминал ден. GTA се размина за малко със световната слава, тъй като проблеми с разпространението в Щатите, както и природната интелигентност и чувствителност на янките към черния хумор я наредиха много места след ловните симулатори.

След дълга, едногодишна пауза, най-сетне се появи първият официален add-on за GTA, наречен London 1969. Казвам официален, защото в Internet е пълно с направени от геймъри мисии и дори цели епизоди. Може да ви звучи странно, но GTA е от игрите, които се радват на възможно най-преданата геймърска агитка, като фенсайтовете в Internet не отстъпват по брой и качества на такива за касоразбивачи като Starcraft и Heroes 3! Този add-on изисква да притежавате оригиналната GTA, а интересното при него е, че е разработен от

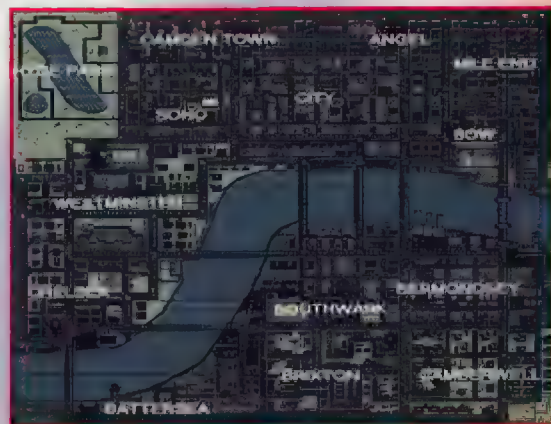
Rockstar Games, подразделение на Take 2 Interactive, тъй като DMA Design в момента са заети с напразната на GTA 2.

Сигурно ще се запитате откъде им хрумна на създателите на играта да пренесат действието от американските мегаполиси Ню Йорк, Сан Франциско и Маями, в Лондон през 1969 година. Отговорите за това са много: интересната епоха на прага на две десетилетия, в която се вихри движението на хипитата и когато Англия се отърсва от заблудата, че все още е световна сила, осъзнавайки, че стабилното от векове британско общество е започнало да се разклаща под напора на социалните промени и новото мислене.

Започвате играта с едно облекчено в жълто гангстерче, като наблюдавате действието от птича перспектива, подобно на Syndicate. Целта ви е от независна отренка да се издигнете в престъпната йерархия, като изпълнявате различни мисии за подземния свят. Повечето от задачите, които ще ви бъдат възлагани от престъпните босове, изискват добри шофьорски умения. За целта, разбира се, ще трябва да си набавите возило, което едва ли ще е проблем за безскрупулен тип като вас: просто трябва да отидете до някоя кола и да натиснете "Enter", за да си я присвоите. Сред мисиите ви фигурират крадене на коли, пласиране на наркотици, поръчкови убийства, отвлечане и всевъзможни други незаконни дейности. Гъвкавата структура на играта ви позволява по всяко време да слезете от колата и да се разп-

равите с враговете си или с полицията, използвайки богат арсенал от оръжия (пистолет, автомат, горелка, базука). Нещото, което прави GTA уникална игра, безспорно е виртуалният град, в който всичко е като в истинския живот: реалистичният трафик, полицията, жителите, всичките малки детайли, които ще ви накарат да забравите, че това е просто игра. Невероятната свобода на действие (единственото, което не можете да правите, е секс:-) и гангстерският сюжет превърнаха GTA в една от най-обсъжданите игри в последно време, като тя дори измести Carmageddon като "любима" игра на цензори и моралисти. Този "вреден за подрастващите" продукт все още е забранен в много страни, а за да я играете на Запад, трябва да сте над 18 години.

При започване на играта ще трябва да си изберете един от осемте персонажа (които сега имат много стилизирани физиономии и приличат на пропагандни английски джънтълмени, бийтълси или пък любители на тревата). Имате възможността да въведете под техните мутри своето собствено име. Това няма никакво реално от-



65

79

88

Гангстерски авто-екшън

www.gta-london.com

Take 2 Interactive

Pentium 166

16 MB RAM и 3DFX





ражение в играта, но ще ви накара да се почувствате по-добре.

На въпроса успели ли са авторите на играта да пресъздадат уникалната атмосфера на Лондон, отговорът е двусъзначен: и да, и не. Разбира се, включени са всички познати забележителности в "дома на кралцата": Биг Бен, легендарният мост Тауър, площад "Пикадили", както и кварталите "Сохо" и "Ийст Енд". Всичко е съобразено с епохата: колите, сградите, телефоните... Ще ви се наложи да свикнете и с лявото движение на колите в Англия. В графичната система на играта има дребни подобрения - в London 1969 всички изглеждат малко по-красиво. За съжаление ограниченията на енджина не позволяват големи различия спрямо оригинала и ако не бяха известните забележителности, характерните лондонски пъбове, двуетажните "дъбъл-декър" автобуси и Ягуарите с изрисуван Union Jack (английското знаме), някой фен на GTA със сигурност би объркал столицата на Великобритания с американските градове от Grand Theft Auto. Лондон е изобразен прекалено светъл (няма и помен от мъгла и мрачни сиви улици), въпреки че дизайнерите съзнателно са наблягали на места на тъмните краски (кафяво и черно), за да постигнат желания резултат.

## Колите в GTA London 1969

Макар че ще срещнете някои познати коли от оригиналната игра като костенурката (Фолксва-



генчето), Ферарито (по-стар модел) и Ягуара, който остава с непроменен класически дизайн няколко десетилетия, в това отношение като че ли има най-много новости. В GTA London има общо 35 нови (може би е по-добре да кажем стари) автомобили, което е значително увеличение спрямо предишната част.

Трябва да ви предупредя, че в играта возилата са с измислени имена, макар че всичките са реално съществували олдтаймери, които са кръстосвали улиците на Лондон в края на 60-те. Този малък проблем се оправя след като си изтеглите от някоя от множеството фенстраници в Internet patch, който заменя измислените имена с оригиналните. Носталгия у по-старите геймъри сигурно ще предизвика характерни за онова време коли като Форд Капри, лимузината Даймлер или пък Лотус 7. Важно е също така да свикнете с факта, че лондонските таксита не са жълти, а черни.

## Мисиите

този път явно са предназначени

за по-начинаещите геймъри. Играта може преспокойно да се мине за ден-два без особено напрегане. Наистина, все още не можете да се записвате, но това в случая с GTA просто не е нужно. Първият епизод (от общо 4) например е напълно фиктивен и отговаря по сложност на най-първата мисия (мисия, а не епизод) от GTA в Liberty City. Единствено 3-ти и 4-ти епизод ще ви костват повече време и усилия, но въпреки това мисиите са крайно недостатъчни, за да можете пълноценно да се насладите на играта. Общо взето, ако не правите големи зулуми и стриктно си изпълнявате поръченията, няма да имате никакви проблеми. За липсата на трудности много спомагат и невероятно бездарните бобита (английските ченгета), които за разлика от американските си колеги просто не представляват никаква реална заплаха за вас. Другото, което значително улеснява издигането ви в престъпния свят, са множеството сандъци с екстри, разпръснати буквално на всяка пресечка. Така през цялото време се движите с базука, горелка, автомат и карта за излизане от затвора (само за краен случай), което ви превръща в своеобразен, неуязвим лондонски терминатор, който безнаказано сее смърт и разрушения.

GTA London, ще зарадва и хората, които не са играли оригиналната игра, и феновете ѝ, макар че аз останах адски разочарован от изключително кратката продължителност на този add-on.

Никола Икономов



# WARZONE

## 2100

74 81 77

стратегия в реално време

продължителност

Pumpkin Studio  
www.warzone2100.com

изисквания

Pentium 200  
32 MB RAM и DirectX 6.1

**А**ко си мислите, че Warzone 2100 е продължение на Battlezone, ще изпаднете в дълбока заблуда – игрите нямат почти нищо общо. Единственото, по което до известна степен си приличат, е фактът, че и двете са стратегии в реално време, макар че Battlezone съдържа и доста екшън-елементи. Както изглежда обаче, програмистите от Pumpkin Studios са изиграли всички възможни стратегически игри, които са излизали до момента. Тяхното отпоре Warzone 2100 може да се нарече качествен клонинг на повечето си предшественици. Играта не прелива от нововъведения, но никога до момента не беше успял да събе-

ре закуп почти всички характерни белези на различните стратегии.

Warzone 2100 е типичен представител на жанра "постапокалипсис". Действието се развива след края на избухналата при неизяснени обстоятелства Трета световна война. Американското правителство създава автоматичната система орбитална NASDA, която е способна самостоятелно да нанася ядрени удари по всяка точка на планетата. През 2085 г. обаче тя се поврежда и започва глобална атомна война. NASDA изстрелва балистични ракети по всички големи градове на планетата и ги сравнява със земята, огамо трябва да неутрализира отговорния удар обаче, всичките орбитални лазерни системи и наземни антиракетни установки блокират. Според официалната версия причина за ядрения апокалипсис е грешка в електрониката при рутинна проверка на системите. Никои обаче не вярва на тази информация. А и на хората изобщо не им е до това...

Светът, какъвто го познаваме, изчезва буквално за няколко минути. Ядрена зима забулва небето в продължение на месеци. Радиацията и вирусните епидемии за-

почват да избиват и малкото оцелели от първоначалния ядрен удар. Хората водят брутални войни за контрола над хранителните запаси на планетата. Понякога битки се водят дори за консерви с кучешка храна.

Започват изграждането като представител на малка човешка група, която се опитва да изгради нов свят от руините на разрушената цивилизация. Подгонена от глада, епидемиите и върлуващите мародерски банди, вашата общност решава да напусне Сиатъл. Отправят се към Скалистите планини, където според слуховете радиацията е сравнително поносима. Там откриват сравнително запазена военна база, чийто персонал е станал жертва на някоя от многобройните епидемии. След като разчистват труповете и подкарват старите военни инсталации, базата се превръща във вашия нов дом. Петнайсет години по-късно хората







ви вече са готови за новото начало. Така през април 2100 г. се ражда Проектът, който трябва да разчисти руините от ядрения кошмар и да създаде нов и по-добър свят.

За жалост по-голямата част от оцелелите човешки същества нямат никакво намерение да ви посрещнат като братушки. Повечето са изключително враждебни, а някои от тях разполагат с достатъчно напреднали технологии, за да ви се противопоставят ефективно. Преди да обедините хората под своя флаг ще трябва да проведете три масирани военни кампании. В хода на бойните действия постепенно ще откривате все повече и повече данни за това каква всъщност е причината за ядреното изстребление на хората. Постепенно отделните ви военни части трупат опит и стават все по-добри в боя, ако, разбира се, оцелеят...

За да възстановите човешката общност обаче, трябва да събирате и изследвате различни артефакти, които ще ви позволят да преоткриете отдавна забравените технологии на старата земна цивилизация. Тези артефакти могат да бъдат открити сред руините на отдавна разрушените сгра-

ди или в ръцете на вашите врагове. Вашите противници са или оцелели във войната скитнически групи или доста по-организирани групи, наричани Ню Парадигм и елективът. Освен всичко ще трябва да се изправите и срещу загадъчния вирус Нексус.

На външен Bug Warzone 2100 силно наподобява Myth 2 и Warcraft. Бойните действия се водят в изцяло триизмерна обстановка. Напълно обемни са както сградите, които можете да строите, така и бойните единици. Още от началото на първата кампания ще се уверите, че това наистина е така. Тя ще ви отведе в Червените планини на Южна Юта, в близост до реконструираната от вас военна база. Попадате в изцяло триизмерен свят на хълмове, долини, каньони и разрушени сгради... Warzone 2100 ви позволява и да местите гледната точка на играта според вашите желания. Ако сте свикнали да играете само на двуизмерни игри като Starcraft и Total Annihilation обаче, в първия момент можете малко да изгубите ориентация. Поне на мен ми трябваше известно време, за да свикна с подвижната камера.

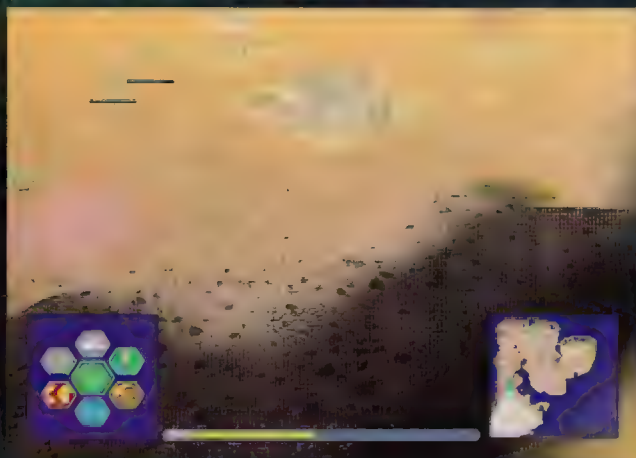
Освен всичко друго във Warzone 2100 ще откриете и едно малко, но неловко нововъведение. За разлика от останалите стратегии в реално време, тук не трябва да строите своята база всеки път от нулата. Още в началото на втората мисия ще забележите, че запазвате всички вече построени сгради. Това ще ви спести доста черна работа, която често

прави някои от стратегиите в реално време досадни и проточени във времето. От друга страна, запазването на инсталациите ще ви принуди да се грижите за поддръжката на огромен брой сгради, което на моменти е неприятно и разконцентриращо.

По подобие на Total Annihilation в тази игра можете да строите няколкокостотин Bug бойни единици. Създателите на Warzone 2100 дори са заимствали една от идеите на Sid Meier's Alpha Centauri – играчът може сам да проектира дизайна на своите Военни части. След като откриете някой артефакт и разучите неговата технология, можете да отидете директно в своята работилница и да разработите прототип според своите желания. Геймърът свободно може да избира какви оръжия, брони и двигателни системи да слага на своите танкове. Дали бойната част ще се движи с колела, вериги или антигравитационни системи зависи само от вашата воля. Създателите на играта твърдят, че теоретично Warzone 2100 позволява около 2000 модифицирани Варианта на различните бойни части. Не съм съвсем сигурен обаче, дали този факт е преимущество или недостатък. Подобно многообразие на бойни части има и в Total Annihilation. Практиката обаче показва, че повечето хора използват само най-ефективните единици, а останалите са просто баласт. В крайна сметка винаги съм бил привърженик на тезата, че качеството е доста по-полезно от количеството...

Все пак не ме разбирайте грешно. Warzone 2100 приятна стратегия в реално време. Просто в нея няма почти нищо оригинално.

Момчил Милев





"The hours are long,  
the work is hard,  
the wages are low.  
Sometimes it's  
enought to make  
you want to kill  
somebody."

Unnamed Miner  
hours before  
the Green's  
World Rebellion



## the tournament begins...

"To Win is not just  
to kill somebody,  
it's to make him  
beg for death... That  
is victory!"

Xan Krieger,  
Reigning  
Tournament  
Champion

48

Наскоро Unreal Tournament за пореден път беше отложен с нови три месеца. Според последните информации играта ще бъде пусната в края на август. В редакцията на PC Mania обаче получихме една доста завършена бета версия и решихме да ви предложим един кратък предварителен преглед на очаквания нов хит на Epic Megagames. Естествено трябва да се има предвид, че до окончателното излизане на играта могат да настъпят известни промени, но според единодушното становище на всички програмисти от Epic те ще бъдат най-вече в посока подобряване на съвместимостта с различни 3D-ускорители и оправяне на бъгове. Трябва да се отбележи, че версията, която тествахме, е доста стабилна и има почти завършен вид. Очевидно обаче Тим Суийни и компания този път искат да пуснат на пазара продукт, който за разлика от оригиналния Unreal ще върви на по-широк кръг машини и няма да хвърля в ужас редовите геймъри със системните си изисквания. Това, раз-

бира се, не означава, че Unreal Tournament ще има по-скромни изисквания от своя предшественик, но пък междувременно Pentium II с 3D-ускорител стана почти стандартна конфигурация :-)

Още в началото бързам да опровергая неверниците, които тръбяха наляво и надясно, че Unreal Tournament ще бъде същото безцелно клане като Quake III: Arena. Играта има сюжет и пълна кампания за солови играчи. Действието се развива в 2341 година. След серия от гладни бунтове на космическите миньори (същите тези, които обработват планетата на Nali след като сте я изчистили от извънземни в Unreal) правителството решава да приложи изпитаната формула на

### "хляб и зрелища"

За целта компанията Liandri Mining Corporation съвместно с правителството организира специални гладиаторски битки. В тях вземат участие криминални престъп-

ници, професионални главорези и въобще всичката измет, която се шляе из галактиката. Огромният награден фонд гарантира качествен участници, а кръвавото и автентично зрелище бързо става любимото развлечение на миньорите. Скоро мениджърите на Liandri с изненада откриват, че турнирите са се превърнали в най-доходния им бизнес и решават да организират професионална лига по "Deathmatch". Вие поемате ролята на поредния кандидат за слава, който трябва да мине през всички кръгове на ада, за да спечели големия турнир и свързаното с него богатство. Тук започва и вашето участие. Играта е разделена на отделни турнири, които трябва да бъдат спечелени, за да се мине напред в лигата. Естествено първите задачи са сравнително лесни, но след това следват все по-коварни противници, докато най-накрая ви чака личен сблъсък с актуалния шампион Xan Krieger. Тук е мястото да отбележа и изкуствения интелект на противниците. Още първия Unreal си беше стандарт в

Preview  
на продължението на Unreal

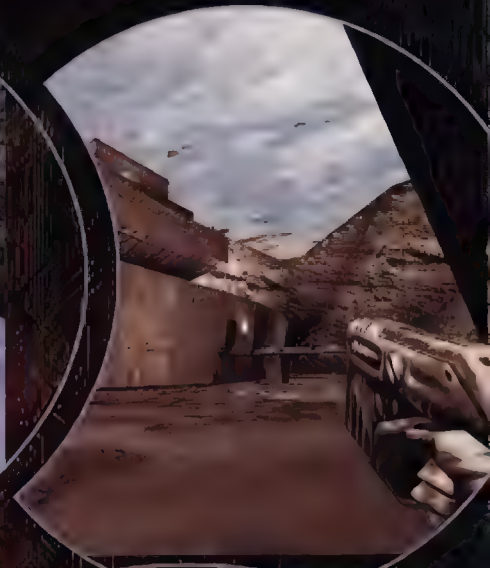
Epic Megagames  
[www.epicgames.com](http://www.epicgames.com)

Системни изисквания

Pentium 200  
32 MB RAM и DirectX 6.1







това отношение, но това, което ви чака в Unreal Tournament, трудно може да се опише. Контролираните от компютъра опоненти се държат досущ като истински хора и още в първите състезания ще ви създават доста главоболия. Това важи с особена сила, ако имате неблагоприятното да играете в някоя по-малка арена с 16 противници. За щастие програмистите са помислили и за тези, които не искат да се впускат веднага в решителните битки. Предвидена е възможност да можете да си потренирате с ботомите на повечето от картите, а след спечелването на индивидуалния турнир ще имате възможност да се пуснете и в някоя от многобройните отборни напревари.

Суперлативите важат в пълна степен и за мрежовата игра. И то не само защото

### **Unreal Tournament е предназначен преди всичко за multiplayer!**

Добрата новина е, че Epic най-накрая са оправили мрежовите опции и играта не страда от проблемите на своя предшественик. Това

означава стабилен deathmatch или teamplay в близкия компютърен клуб. Играта по модел също вече е възможна и без да имате ISDN връзка. Освен станалите вече стандарт deathmatch и capture the flag има и няколко нови режима на игра като Domination (модификация на CTF, в която трябва да завладеете определени територии) и Last Man Standing – това май няма нужда от особено обяснение :-). Просто трябва да останете най-дълго жив!

Целият този екшън е немислим без подходящите пушкала. В Unreal Tournament ще срещнете стари любими като Eight Ball и обикновения картучен пистолет. Други са леко модифицирани оръжия от Unreal като Razorjack – оръжието има нова графика, изглежда агски добре и е променено така, че да причинява по-големи щети. Разбира се, има и някои съвсем нови средства за масово унищожение. Най-впечатляващ е гигантският Re-deemer, който има ефекта на малка атомна бомба. За съжаление по време на тестовете така и не на-

мерих начин да стрелям с него без автоматично да убия и самия себе си :-). Освен това е предвидена и една много приятна лазерна пушка с доста голяма честота на стрелбата, а пък от Blood 2 са взаимствани двойните оръжия. Както сигурно можете да си представите, два картучни пистолета причиняват доста повече щети от един. По този начин дори и по-слабите оръжия стават конкурентни и не сте обречени предварително само защото някой конкурент е успял преди вас да се докопа до заветния Eight Ball.

Камо цяло бетата на Unreal Tournament прави изключително добро впечатление. Личи си, че в Epic Megames сериозно са си поставили задачата да направят игра, която да стане стандарт при мрежовите игри като в същото време не са забравили и соловите играчи. Остава само да се надяваме, че всичко ще върви по график и в края на август ще видим едно от най-добрите екшън заглавия за 1999 г.

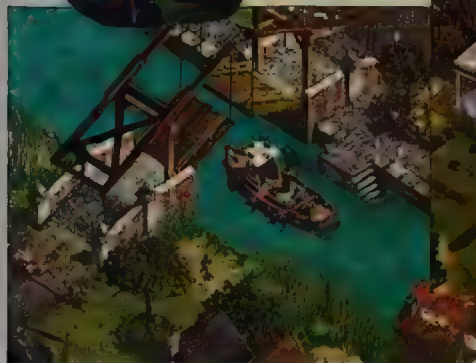
*Никола Дърпатов*







# BEYOND THE CALL OF DUTY COMMANDOS



След като преди година дебютната игра на испанските програмисти от Pyro Studios – *Commandos: Behind Enemy Lines* се превърна в едно от най-успешните заглавия за 1998, беше напълно логично да очакваме продължение. Е, мръсната половин дузина най-сетне се завърна. Наистина, не в истинско продължение, а в add-on, озаглавен *Beyond the Call of Duty*, който обаче не изисква от вас да притежавате оригиналната игра.

Един приятел каза: "Абсолютно същата работа. Нищо ново!". Нищо ново, грън, както се казва. Защо тогава се мъчих безуспешно цял един ден над първа мисия (трудност "Easy"), опитвайки се да използвам стари тактики. След очевидните ми неуспехи разучих функцията на новите предмети и едва след като използвах всички възможни опции, успях пряко сили да мина мисията. Както и да е, новостите има, при това предостатъчно, че да си загубите около 2 седмици

с тази фантастична игра.

## Мисии

отново се развиват на фона на реални исторически събития през Втората световна война от периода 1942–1944 година.

През 1942 година военните успехи на Германия поставят на колене по-голямата част от Европа, а Съветският съюз отчаяно се опитва да оцелее под желязния юмрук на Райха. В този кризисен момент Щатите подават ръка на Съюзническите сили и помагат на руснаците да осуетят плана на фашистката коалиция за Блицкриг. След като настъплението на Оста в Северна Африка е спряно край Тобрук, Съюзниците навлизат в Италия, ангажирайки силите на Райха на север. В това време се подготвя най-големият военноморски десант в историята... Това най-общо казано са ключовите събития, които експлоатират повечето филми за Втората све-

а и *Commandos* не прави изключение. За разлика от *Behind Enemy Lines*, в *Beyond the Call of Duty* (BtCoD) няма да напускате очертанията на Европа. Задачите ви този път не са структурирани както преди (условно разделени на Норвежка кампания, Северноафриканска кампания), а се състоят от несвързани помежду си "невъзможни мисии". Най-трудните от тях ще ви отведат в самото сърце на хитлеристката коалиция – Германия.

Що се отнася до дизайна на мисиите и графичното оформление (сградите, превозните средства, анимациите на хора и животни), *Commandos: BtCoD* безспорно е най-сполучливата стратегия в реално време. Новите осем задачи са направени с такава фантазия, с толкова високо ниво на детайлност, че думи като "шедьовър" и "произведение на изкуството" може би са най-подходящи, за да опишат ефекта. Мога да ви уверя, че този експансия за *Commandos* не е скроен набързо, колкото да се отбие номера и да се припечели някой и друг долар преди излизането на *Commandos 2* - новите мисии пре-възхождат тези от оригиналната игра във всяко едно отношение: дизайн, трудност, степен на интерактивност и възможности за действие.

Преди да започнете играта ще

91 79 84

стратегия в реално време

Pyro Studios / Eidos  
<http://www.eidosinteractive.com/commandos/comm2/>

Pentium 133, 32 MB RAM,  
4xCD-ROM, 225 MB HDD



можете да изберете една от двете степени на трудност: Easy и Hard. В ръководството не пише нищо по въпроса, но след известно време установих, че в трудната степен има повече вражески войници. Обаче независимо дали сте Commandos ветеран или не, силно ви препоръчвам лесната степен, която прави абсурдната сложност на тази игра малко по-поносима, ако не друго.



Както и в Behind Enemy Lines, преди всяка задача ще можете да се порадвате на архивни снимки от Втората световна война, ще ви бъде представена обстановката и хода на военните действия, а после глас на типичен англичанин ще ви разясни подробно целите на настоящата мисия.

Най-колоритните мисии ще ви отведат в окупираната от Вермахта Югославия и по-специално в добре познатата ни от "Ъндърграунд" Белградска зоологическа градина, където ще можете да се насладите на уникалната гледка как щрауси нападат нацистки войници. Ще посетите и едно от най-богатите от археологическа гледна точка места в Европа - остров Крит, където сред руините на антични храмове ще се опитате да откраднете важна част от неизбухнала немска бомба. Очакват ви и летище на Luftwaffe, където има прототипи на нов реактивен самолет; строго охраняван военнопленнически лагер, в който се намират двама от хората ви и др.

### Новите "игралки" и способности на командосите

Макар че в BtCoD няма нови командоси и отново ще управлявате великолепната шесторка: Tiny (зелена барета), Spooky (шпионин), Fins (морски пехотинец), Inferno

(специалист по експлозивите), Duke (снайперист), and Tread (шофьор), новите им способности напълно компенсират този дребен недостатък. За допълнително разнообразие ще се погрижат два епизодични персонажа - Драгиша Скопие, командващият Балканската армия, който трябва да бъде спасен от вашите момчета в Белград преди да бъде разстрелян и Наташа "Lips" Ван Де Занг, секс-пилната шпионка от холандската съпротива, която може да отклонява вниманието на вражеските войници. Единствените, които могат да разобличат привлекателната шпионка са агентите на Гестапо.

За разлика от Behind Enemy Lines, в BtCoD раницата на всеки един от командосите е претърпана догоре с бръмбъзъци. Един от стратегически важните нови предмети е кутията с цигари, която може да бъде оставена на произволно място на картата. Когато някой шваба я види и почувства никотинов глад, той ще се приближи, за да я вдигне и това със сигурност ще му коства повече от съсипани бели гробове.

Не по-малко полезен е и камъкът. Когато хвърлите няколко камъка от известно разстояние, ще можете да привлечете вниманието на произволен копой и да го прикомкате към подло скроена от вашите командоси засада.

В BtCoD трима от командосите ви ще могат да зашеметяват вражеските войници за известно време с различни средства: Tiny, типично за грубиянския му нрав, използва юмруците си, шофьорът Tread цапардосва немците с палка, а шпионинът Spooky, показва елегантност и стил, носейки със себе си бурканче с хлороформ. Зашеметените войници (когато са в такова състояние над главите им се виждат звездички или пък птичета) често са жертва на непростойни дела като подло умъртвяване или на грозно оставяне по бельо, за да бъдат задигнати униформите им. Изпадналият в безсъзнание войник, обаче е най-полезен, когато... му сложите белезниците от инвентара. Това безспорно е най-оригиналното умение на командосите, защото ще ви позволи да третираме пленения копой

като марионетка и да го използваме за отвлечение на вниманието на другите вражески войници. Интересното е, че вашият пленник може да заглавичва само равни нему по ранг и по-важно: можете да го контролирате само до определено разстояние (в зависимост от обсега на оръжието, което сте насочили към главата му). Никога обаче не го оставяйте да излезе извън границите, в които ви се подчинява, защото тогава швабата ще вдигне вой до небесата, така че да го чуе не само цялата армия на Райха, но и дядо Господ. Интересен е фактът, че макар на пръв поглед в BtCoD да няма радикални промени, геймплеят е напълно различен. Вече няма да можете да прехвърлите цялата тежест върху плещите само на Tiny и Spooky, докато другите бездействат. Налага се едновременно да използвате дваматрима командоси от групата и то за различни неща, което значително увеличава предизвикателството.

С изключение на няколко крайно досадни недостатъка като малкото мисии зверската сложност, която може да отчае и най-печените гейм-ветерани, недостатъчно информативните брифинги, напълно променените команди с клавиатурата (hotkeys) и завишените хардурни изисквания, BtCoD безспорно е една от най-сполучливите игри в последно време.

Надявам се в Pyro Studios да вземат присърце критиката и да оправят гребните кусури на Commandos и да направят във втора част известни промени, тъй като играта има гигантски потенциал. Иначе, Commandos: BtCoD е играта, която според мен най-точно успява да пресъздаде атмосферата на Втората световна война. Всичко изглежда толкова автентично: звуците, поведението на вражеските войници, местностите, в които се развива действието... Да играеш BtCoD е като да участваш в класически WWII-филм. И не е ли точно това стремежът на всички създатели на игри?!

Никола Икономов





# COMMAND CONQUER TIBERIAN SUN



Разпространението на безценния Tiberium на Земята е достигнало критични размери. Поради тази причина GDI е предприела евакуация на Антарктида, единственото място на планетата, незасегнато от минерала, който, както се знае, има фатално въздействие върху човешкия организъм. В редиците на NOD цари пълна анархия поради загубата на водача на братството – Капе.

NOD започва да експериментира с Tiberium върху своите войници, с цел създаването на по-ефективни убийци. В конфликта за контрол над скъпия минерал се включва и трета страна, която се нарича The Forgotten (Забравените)...

Според последната информация това ще бъде официалната история на третата част от поредицата Command & Conquer. От Westwood обещава да не променят сюжета, като допускат евентуалното добавяне на нови не крайно съществени елементи.

Историята е банална, но звучи доста по-добре от първоначалния вариант, според който Капе оживява след атаките на NOD и всичко си продължава по старому :-). Дали Капе е жив или не, е най-добре пазената тайна. Сигурно обаче е, че Джо Кукан, който досега се превъплъщаваше в безскрупулния лидер на братството, е включен в актьорския състав, така че има голяма вероятност да го видим отново на мониторите. Според много от C&C фенстраници по световната мрежа, Капе наистина се завръща, но като киборг. Това обаче не е потвърдена информация и трябва да бъде приемана с известни резерви.

Новото в Tiberian Sun, което веднага се забелязва, е изцяло триизмерният облик, който позволява включването на нововъведените като разглеждане на даден терен от различен ъгъл и любимите на всички притежатели на 3D-ускорители светлинни ефекти. Но това съвсем не е всичко...

Картите ще са почти 4 пъти по-големи от Red Alert, което прави Total Annihilation вече доста по-остаряла. Поне 50 мисии са приготвени специално за network play. Те, според създателите, ще задоволят и най-претенциозния геймър.

Освен това усилено се говори за приложен редактор на терени, но от Westwood нито потвърждават, нито отхвърлят слуховете.

Предполагам, че ви е омръзнало да гледате терена един и същ през цялото време! И това вече се променя: Много от обектите (дърветата например) ще са анимирани. Реките ще замръзват, така че в един момент вече ще можете да преминавате по леда на отсрещната страна, само гледайте да не го правите с цялата си армада наведнъж, защото рискувате стратегията ви да се озове на дъното. Минаването по замръзналата река би било особено полезно, ако опонентът ви си пада по разрушаване на мостове и всячески се опитва да саботира опитите за нахлуване в неговата територия. Метеорологичните условия, както и възможността да играете през деня и нощта, дават допълнителен стимул да развихрите въображението си. Представете си изумената физиономия на multiplayer приятеля си, след като разрушите през нощта осветлението в базата му и цялата отбранителна система стане спяща за вашата атака. Всъщност ще можете да разрушите почти всичко. Това е особено валидно за цивилните сгради, които отново ще са на мушката на NOD. Пагналите ракети ще правят кратери, в които войниците при крайна необходимост могат да се укриват. Особено впечатление ми направи фактът, че по-вечето единици ще могат да се са-



моразвиват в зависимост от това колко точки имат в своя актив. Например, ако обикновен trooper успее да унищожи определен брой вражески единици, получава допълнителни умения, като отскачането встрани от върхлиташ танк или способността да изкачва по-бързо възвишения. Придвижването на наземните units няма да става равномерно. Преминването през кал или хълмове ще става бавно, докато спускането ще бъде значително ускорено.

Опустошената от продължителните битки природа, също може да ви напакости: някое развихрило се торнадо би могло да превърне безценните ви бойни машини във вторични суровини или пък падащ дъжд от метеорити да се изсипе над зловещата ви база. Ако тези бедствия не се вписват в представите ви за приятна игра, винаги можете да ги изключите от менюто с опциите. Като казах "меню" веднага се сещам за ужасно оформен и труден за ориентирание интерфейс, който предлагат много от новите заглавия в жанра, но Westwood са предпочели старата изпитана рецепта и са запазили вида му почти непроменен от този на Red Alert. Тук за радост на Star Craft маниаците ще добавя, че менюто което по правило в Command & Conquer стоеше фиксирано вдясно, ще може да се мести по избор и в долната част на екрана. Екипът доста се е потрудил да разнообрази и допълни звуковите съобщения, които ще получавате от компютъра на базата си. Не само ще чувате, че базата е атакувана, но и ще получите информация кой обект точно е на прицел. Освен това ще бъдете уведомени, когато минералите в "сигурните зони" са на изчерпване и ако имате harvester близо до вражески единици. Музиката ще бъде съвсем съвременна. Както в предишните две части, в soundtrack-а към играта преобладава techno-то за сметка на hard-rock парчетата. Това е умишлен избор на селекционерите, които са искали да придадат на Tiberian Sun възможно най-подходящата атмосфера... Все пак действието се развива в бъдещето.

На ниво са и новите междинни анимации. След всяка своя мисия ще гледате кратко филмче, докато

тези, в които се разясняват целите и същността на поредната ви мисия ще са по-дълги. Като цяло се събира над 1 час висококачествена мултимедия. Приятната изненада е, че в тези филмчета участват популярни актьори като James Earl Jones и Michael Biehn.

Ако към гореспоменатите качества, прибавим и gameplay, поне толкова добър, колкото беше този на Red Alert, то тогава най-накрая на хоризонта се загава играта, която вероятно ще детронира Brood War от първото място на игрите в мрежа. Разбира се, прекалено рано е да се говори за gameplay, тъй като Tiberian Sun излиза след около месец. Ще се разпространява на два диска, един за NOD и един за GDI. Третата страна – The Forgotten ще помага на една от основните две сили в зависимост от личната си изгода т.е. от развитието на сюжета. Според историята Забравените са убедени, че GDI евакуира избирателно населението като обрича на гибел останалите. Отношението им към NOD също е негативно – The Forgotten са мутанти, резултат от генните експерименти на братството.

Сигурно вече голяма част от вас са си задали въпроса "Дали това чудо ще върви на моето PC?" Ако сте поне с Pentium 200 Mhz, 32



MB RAM и сносна 3D-карта, отговорът е – ДА! Според програмистите на Westwood, дори 16 MB RAM са достатъчни, но в такъв случай няма да имате възможност да се насладите на високите разделителни способности.

Tiberian Sun беше представена на E3 през май т.г. и се радваше на особен интерес. Играта има потенциал да повтори този успех и в България. Ще почакаме, ще видим!

Иван Георгиев

STEFANI Multimedia: CD-A, CD-ROM, CD-R, V-CD, DVD - (16/48/12) 115-11-13

### Образователна мултимедийна енциклопедия - ART

След успешно завоюване на българския пазар с хита сред съвременните софтуерни продукти - CD ROM енциклопедии, фирмата "Стефани Мултимедия" не престава да изненадва своите любознателни читатели с нови и нови мултимедийни програми. Този път издателите са се погрижили за любителите на изкуството.

В образователната мултимедийна енциклопедия Art е събрана цялата история на изобразителното изкуство от древността до наши дни. Тя съдържа 1500 картини, рисунки, скулптури, ланв, мозайки, фрески и гравюри. Застъпени са приблизително 200 от най-известните автори, представени с около 600 творби. Съдържанието е структурирано по исторически епохи. Има възможност за търсене по автори или по име на творба. За всеки етап от историята на изобразителното изкуство има богат илюстриран текст, в който са представени

най-добрите образци на даденото време. Включено е и кратко описание на обществените строителства, историята на държавата и културата като цяло. Отделно са разгледани теченията в изкуството. Много обширни са разделите "Средновековие", "Мюсюлманско изкуство", "Готика".

Ако сте професионалисти и търсите богат и съдържателен справочник на съвсем ниска цена, ако сте почитател на изобразителното изкуство и желаете да обогатите своята култура в областта или сте просто мултимедийен маниак, не забравяйте да попълните своята колекция с още един полезен CD ROM. Официален издател на диска е "Стефани Мултимедия". Можете да го намерите във фирмения магазин на ул. княз Борис I №134 или да го поръчате по Интернет на адрес: [www.allcdmania.com](http://www.allcdmania.com).

Минималната конфигурация: PC 486 DX/100, 8MB RAM, CD-ROM 4X, Windows 95, VGA 1MB, 256 Colors.



STEFANI Multimedia

### ТАЛОН

ЗА ПОДАРЪК



Елате с този талон във фирмения магазин на ул. Княз Борис 134 и за всеки музикален диск или CD-ROM, който купите, ще получите още един безплатно. Ако купите 2 диска, ще Ви подарим още 2, за 3 – 3 и т.н.

Ако не си харесате диск, но си купите нещо друго над 5000 лева – пак безплатен диск.

ПОБЪРЗАЙТЕ!

Всичко по изчерпване на подаряватите.



# САМО БЪЛГАРИТЕ ЛИ СА СОФТУЕРНИ ПИРАТИ?



В последно време из пресата се ширят странни съобщения. Microsoft обявиха, че официално ще се борят с пиратския софтуер в България и се започнаха едни слухове и спекулации, които биха могли да изправят косите на всеки нормално мислещ човек. Тук въобще не искам да се спирам на дивотиите за обиски по домовете на гражданите за пиратски копия на Windows, защото те нито са приложими на практика, нито пък самите хора от Microsoft някога са намерили, че имат намерение да правят такива неща.

Само за да стане ясно защо това е невъзможно, ще подчертая, че за да ви обискират дома е нужна специална прокурорска заповед, която се издава за всеки отделен случай. Представете си как това се прави за няколко милиона домакинства в страната и бързо ще разберете, че дори някой ненормалник да се опита да проведе такава акция тя ще му отнеме поне няколко години. Истината е, че борбата срещу пиратския софтуер ще се концентрира предимно върху фирмите, които имат много компютри и съответно ползват и много копия на незаконно притежавани от тях програми. Там вероятно действително ще има обиски и сериозни наказания за нарушителите. Поне според мен най-неприятното в цялата тази кампания е, че меди-

те започнаха да внушават на хората погрешното впечатление, че българите са едва ли не най-големите и най-лошите пирати в света. Това, разбира се, съвсем не е така. Колкото и да им е неприятно на някои западници ние нито сме измислили пиратството на софтуер, нито пък сме световни лидери в тая област. В интерес на истината България дори не е и никога не е била сред челните по този показател. По целия свят съществува изключително добре организирана пиратска мрежа, която особено с масовото навлизане на Интернет в живота на хората добри направо гигантски размери. Тук става дума за така наречения WAREZ или пиратски копия на всички, което съществува под формата на програмни продукти, независимо дали става въпрос за игри или професионални програми. Целта на тази статия е да покаже именно как пиратството хората по света, защото въпреки твърденията на най-различни официални представители на софтуерните фирми дори в САЩ и Западна Европа преобладаващата част от

потребителите ползват именно нелицензирани копия. Редакцията на PC Mania естествено не одобрява използването на пиратски софтуер, но при наличието на тежки обвинения срещу всички българи се чувстваме длъжни да кажем истината за тази често премълчавана тема.

Вече стана дума, че Интернет предлага най-лесния и удобен начин за разпространяване на пиратски софтуер. Вече чувам протестите на много хора, които безуспешно са търсили да си свалят за "образователни цели" някоя изричка или пък най-новата версия на Windows. Истината е, че във WWW на практика не може да се намери пиратски софтуер. Най-много да попаднете на някоя страница, която претендира, че е пиратска, но само съдържа десетки изключително досадни реклами :-). Голямата заблуда на много потребители е, че Ин-





## Warez във WWW

Както вече стана дума, във WWW трудно ще намерите пиратски софтуер. Повечето кракерски групи обаче си имат доста любопитни страници, а други страници дават полезна информация за развитието на пиратската сцена.



**The Warez Fix0r**  
[www.wirm.net](http://www.wirm.net)

Пиратските копия на игрите също имат нужда от patches – било поради лошо кракване или заради бъгове в оригиналния продукт.

В повечето случаи оригиналните patches на производителя са неприложими. Тук има информация за кракнати patches за всички нови заглавия.

**Razor 1911**  
[www.razor1911.com](http://www.razor1911.com)

Страницата на Razor е изключително професионално направена. Догодина групата ще празнува 15 години от своето основаване. Razor1911 сами се определят като "Легенди на компютърната



епоха" и в това има немалка доза истина. На сайта им ще намерите история на групата и на цялото пиратско движение, интервюта с настоящи членове и основателите на Razor и много други любопитни неща.

**Class**  
[www.class101.com](http://www.class101.com)

Class са една от най-проспериращите нови кракерски групи. Тяхната страница е още "under construction", но скоро и там ще има интересни новини от сцената.



тернет се състои само от така наречения web или с други думи от пъстрите страници, които можете да разглеждате с Netscape, Internet Explorer, Opera или друг браузър. На практика това е само нещо като фасада на световната мрежа, която е предназначена предимно за начинаещи потребители и за широката публика. Тук естествено истински пирати няма да намерите. Те общо взето не търсят излишна публичност и гледат да не се набиват в очите на масовия потребител и съответно на властите. Това автоматично означава, че за разпространение се използват непопулярните и трудни за усвояване стандарти в Интернет: IRC и FTP.

Сега да хвърлим едно око на организацията на пиратската мре-

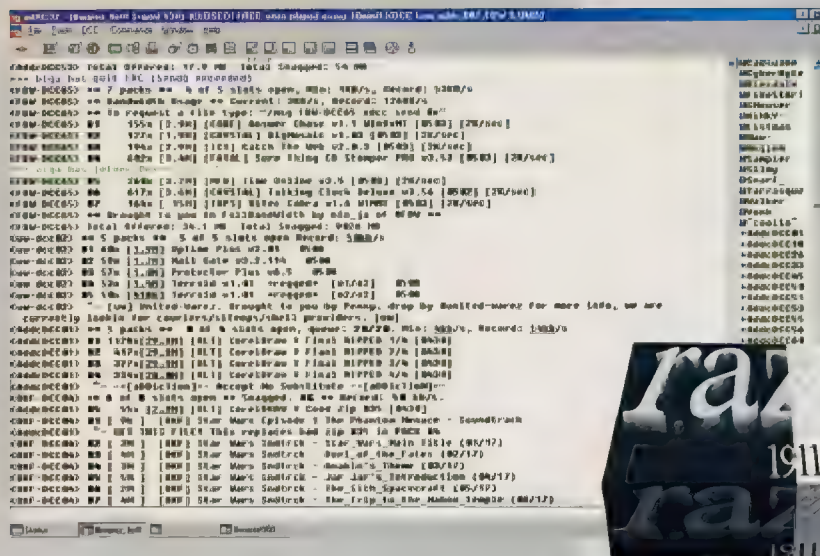
жа. Тя е на три основни нива. Групи, които кракват съответните програми и премахват всички защити срещу копиране от тях, куриери и разпространители.

Най-важното звено в пиратската верига без никакво съмнение са групите, които кракват оригиналните игри. В последно време има два вида кракове. Първият и по-популярен е така нареченият CD-Rip. При него от играта се изрязват най-различни елементи като филми, музика и др., за да се докара до някакви поносими за теглене с модем размери. В момента организацията на кракерските групи The Faction е поставила лимит от 144 MB (50x2.88 MB) за самата игра като към нея могат да бъдат добавяни максимум две допълнения от по 72 MB (25x2.88 MB) с най-раз-

лични неща, които са били изрязани при първоначалното rip-ване. В последно време по пиратските сървъри все по-често започнаха да се появяват и пълни CD-та, защото за американците, които си имат кабелни модеми и ASDL, тегленето на 650 MB отнема не повече от 3-4 часа и не представлява особен проблем. От само себе си се разбира, че ние, българите, дори и да искаме трудно можем да участваме в пиратски начинания с подобни мащаби, защото скоростите на Интернет в България и качеството на телефоните чисто и просто не позволяват тегленето на







## WAREZ & IRC

В почти всички IRC мрежи си има и пиратски канали. Най-голяма е концентрацията в Efnет:

### WLC

### #warez\_list!!

Това е изключително популярен канал, който се е специализирал в съставянето на листи с пиратски сървъри. В канала има и специални ботове, които директно разпращат софтуера на потребителите :-)

### WS

### #warez\_sitez

Погобен канал на #warez\_list!! И тук има DCC ботове, от които може директно да се изтеглят програми и игри.

### MO

### #mp3offers

Ужасът на музикалната индустрия. Чрез този канал може бързо, удобно и напълно безплатно да се осигури всяко парче, което е излизало някога по света.

Канали на групите (#razor, #origin, #paradigm, #class) - В тези канали можете да научите какво ново е кракнато от съответната група :-). В никакъв случай не питайте къде можете да намерите самите игри, защото това ще ви донесе сериозни неприятности!

такива обема данни в разумни срокове! Интересното е, че всяка кракерска група се специализира върху строго специфичен вид софтуер. Radium например се занимават само с програми за обработка на аудио, а PWA пък радват любителите на Windows с версии дори още преди Microsoft да са ги пуснали официално на пазара. Така например финалната версия на Windows '98 се появи по пиратските сървъри точно 45 (!) дни преди пускането ѝ в продажба. Това изпреварващо публикуване на пиратски версии на нови продукти е характерно за почти всички програми като най-пресен пример в това отношение е графичният пакет Corel Draw 9. При игрите нещата не седят по различен начин. В момента най-популярните геймърски кракерски групи са Class, Razor 1911, Paradigm, Origin и TCP. Първите три са обединени в организацията The Faction, която е поставила и някои основни правила за поведение на кракерите. Origin и TCP не членуват в The Faction, но се съобразяват с общоприетите правила от програмата на тази организация. Освен ограничения в обема и размера на отделните архиви те включват забрана за пускане на бета версии на игрите, забрана за изрязване на нива, звукови ефекти и други неща, които са задължителни за превъртането на играта. Тук трябва непременно да спомена, че самите групи се занимават само и единствено с кракването на игрите, но не и с тяхното по-нататъшно разпространение! Една от най-големите грешки, които мо-

жете да допуснете, е да пратите mail на някоя от тях или да влезете в съответния IRC канал на групата и да питате откъде можете да си изтеглите някоя игра. Разпространението е задача на куриерите, които прехвърлят всяко ново заглавие до определен брой сървъри, от които вече то може да се тегли и от по-широката публика. Последната брънка от веригата са така наречените разпространители. Това са хилядите хора, които поддържат пиратски FTP сървъри по цял свят. Сега остава само да видим как адресите на тези FTP сървъри и паролите за тях стават достояние на пиратстващите потребители. Тук в играта се включва мрежата IRC. Специално в Efnет освен канал #rstanpa има и десетки канали, които са се специализирали именно в съставянето и разпространението на списъци с работещи пиратски сървъри. Всички те работят на принципа на размяната. Потребителите дават на операторите адреса и паролата на работещ пиратски сървър и в замяна получават подробен списък с десетки други такива сървъри. В тези списъци обикновено е включено дори описание на съдържанието на всеки сървър, така че потребителят да може максимално бързо да открие играта или програмата, която му е необходима, без да се налага да пробва всеки отделен сървър. Само като влезете в тези IRC канали ще добиете малка представа за масовостта на пиратството. Във всеки от тях по всяко време на деня и нощта има по над 100 посетители, а в списъците

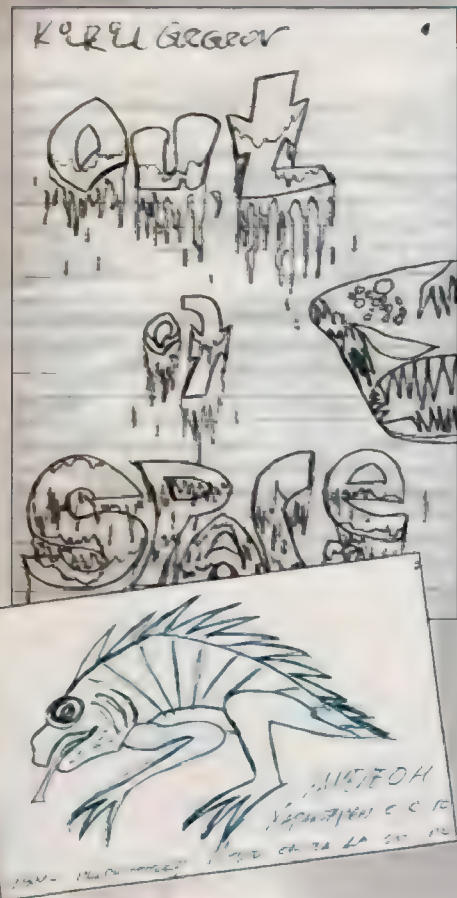
непрекъснато фигурират десетки работещи сървъри. Като казвам работещи, трябва да уточня, че друга основна характеристика на пиратските сайтове е техният кратък живот. Поради намеса на властите, страх от преследване или прекалено много посетители голямата част от тях съществуват само броени дни, а понякога дори часове. Това прави изискването за високи скорости на теглене още по-сериозно, защото комплектоването на частично изтеглени програми често се оказва трудна или направо непосилна задача. Това, разбира се, удря най-вече потребителите с бавни връзки, каквито са и почти всички в България, които по този начин дори да искат рядко могат на практика да се присъединят към световното пиратско движение.

Никола Дърпатов





# мисла



Нашият читател Кирил К. Гургуров ни изпрати проект за играта Out of Space, за която се надяваме скоро да напишем review.

Аз съм един компютърен маниак, но без компютър. Запален съм по всичко свързано с PC-та. Искан да ви благодаря, че създадохте "PC Mania" и да ви попитам кога най-накрая ще излязат Septerra Core и Duke Nukem Forever?

Тошко от кв. Сухата река, София

И ние ти благодарим за хубавите думи, Тошко, и ти пожелаваме най-искрено в най-скоро време да станеш компютърен маниак със компютър. Относно въпроса ти за Septerra Core и Duke Nukem Forever: Това май го знаят само боговете. Прогнозата в редакцията е, че тези две суперзаглавия ще се появят за Коледа.

Искан да ви поздравя за рождения ден! Дано да има 10-ки такива. От диска на юбилейния ви брой си инсталирах Kingpin и тя направо ми взе ума. Трябваше да си сложа превръзки около устата (за да не ми влизат тухи). Молбата ми е да отделите някои и друг ред на страниците на фаталния брой 13.

Sinner от гр. Севлиево

Решихме да не пишем предварително за Kingpin по две причини: За съжаление в момента не разполагаме с нищо повече от демото, а и самата игра се очаква да излезе съвсем скоро. В редакцията вече се водят люти битки кой точно да пише за Kingpin :-)

...Защо не направите една ваша класация TOP 5 PC и да включва 5 от игрите в списанието, които според вас са най-добри.

Следващото ти предложение е да публикувате вашите снимки в някои от броевете, за да могат гейтърите от другите градове да видят как изглеждат создателите на PC Mania.

Също така искан да ви попитам дали този Klamath е по-добър гейтърски процесор от Celeron без да се съобразявате с цената им.

Иван Иванов на 15г.

гр.Клюстения

Идеята с класацията на редакцията е интересна и ще я обсъдим сериозно. Със снимките имаме малък проблем. Идеята ни е да си пуснем една колективна снимка на цялата редакция, но поне засега не успяваме да се съберем всичките накуп :-). Най-накрая и две думи на тема процесори. Истината е, че голяма разлика между Klamath и Celeron няма (освен в цената, разбира се)!

Пиша ви, защото те ужаси новината за пиратските версии на Windows. Компютърът ми е само от половин година и ще ми е доста тъжно

да се разделя с него. Има ли някакъв начин да се предпазя от Microsoft?

Георги

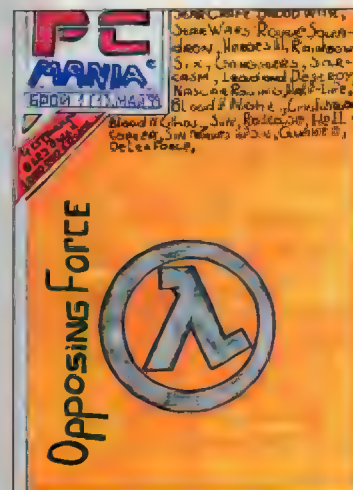
Ако прочетеш статията на предишните страници, ще видиш, че теб проблемът с пиратските копия не те засяга особено. Поне според нас едва ли ще ти се наложи да се разделяш с компютъра си :-)

Искан да изразя недоволството си от статията на Морган Кроу за Falcon 4.0 и бих го посветил в списание за computer games да не изразява мнението си за удара на НАТО в Югославия, защото се намесва в съвсем други теми, неприятни за мен, а може би и за други ваши читатели.

Peter3D

Напълно си прав, вече ще засягаме само ударите на САЩ и техните съюзници по държави, които са споменати в съответните игри. За своите словесни волности Морган Кроу е наказан да играе само селскостопански авиосимулатори докато не приключи кризата в Югославия.

Екипът на PC Mania



Писмо от Михаил Жеков (Darkman) и Николай Маринов (Bloody Nick)



# Ужасът на музик



В историята на музикалните носители има няколко революционни момента – създаването на аудиокасетата, създаването на лазерният компакт disk и според някои специалисти – създаването на дигиталната касета. Несъмнено всеки един от тях бележи началото на съответен нов период в развитието на музикалната индустрия (от гледна точка на разпространение и качество на записите). С развитието на мултимедиите постепенно стана възможно записването и възпроизвеждането на звук и музика и с персонален компютър. Тъй като ограничените капацитети на дигиталните носители в близкото минало се явяваха като непреодолима пречка за пълноценно използване на изчислителната мощ на PC-тата, едва в последните години започнаха да се налагат и цифровите формати за пренос на звук. Появиха се множество файлови формати, които позволяваха с помощта на компресия да се запази музика, която по-късно лесно да бъде възпроизведена през звуковата карта на компютъра. Всичко това ставаше естествено с цената на загуба на качество – колко по-голяма бе компресията, толкова по-лошо бе качеството. Не бе известен и достатъчно бърз алгоритъм за кодиране на аналоговия сигнал, който да позволява с минимална загуба на качество да бъдат запазени пасажи с по-голяма продължителност.

Повратен момент бе създаването на т.нар MPEG (Motion Picture Experts Group) комитет, който има за цел да разработва стандарти, свързани с цифровото представяне на висококачествени звук и видео. Първият важен документ, свързан с цифровия пренос на аудиоданни, бе оповестен като ISO/IEC-11172, но за повечето специалисти си останала просто MPEG-1. Трите му основни части описваха как трябва да се запазва звук, как трябва да се запазва видео и как запазените

вече данни да бъдат пренасяни. Интересното бе, че в този анонс никъде не се казваше как всъщност трябва да се кодира, а само начините за пренос и декодиране. Със следващите анонси – MPEG-2 и MPEG-3, които отговаряха на изискванията на развиващите се Internet технологии, бяха оправени и пропуските в MPEG-1.

MPEG-1 дефинира трислойна технология за компресиране на звука, базираща се на т.нар. психоакустичен ефект, който използва невъзможността на човешкия слух да отдели напластените един върху друг звуци с различна сила. Техниките за компресиране и при трите слоя са подобни, но се изисква декодерът за по-горен слой да поддържа декодирането и на по-долните слоеве. Няма да се спирам на точното описание на техниките за кодиране, тъй като те са си чиста проба висша математика, добре обвъркана с физика и Фурие анализ (FFT). Доскоро използването на 3-тия слой (известен като MPEG Layer 3) бе практически невъзможно, тъй като кодирането е много сложно и изисква изключително мощна машина. Възпроизвеждащата програма от своя страна също използва доста сложен алгоритъм и ето защо за разкомпресиране на MPEG Layer 3 е необходим поне Pentium 90. Ако все пак се интересувате от повече техническа информация, посетете <http://dnausers.d-n-a.net/dnetzNRo/mp3info.htm> където е описан начинът на работа на MPEG Layer 3 системите.

Ето така бе създаден въпросни-

ят MPEG Layer 3 стандарт за компресиране на данни, известен на потребителите просто като MP3 формат. С негова помощ може да се постигне невероятна компресия с коефициент 1:12, като при скорост на потока на данните от 256kbps дори хората с отработено ухо не могат да уловят разлика в качеството. Първите програми, възпроизвеждащи .mp3 (и .mp2 вкл.), се появиха преди около три години и предизвикаха невероятна революция в разпространението на музика и звук. Тъй като точно по това време Internet връзките почнаха да стават достатъчно бързи за трансфер на по-големи масиви от данни, всичко живо се втурна да търси и събира всякаква музика (и най-новите парчета), която вече свободно можеше да се вземе от Internet с цената на 2-3 часа търпение. Като пример – 3 месеца преди официалната промоция на новия албум на Prodigy Fat of the Land в клуб Ялта вече знаехме парчетата наизуст.

На тези, които не са се сблъскали с феномена MP3, може да се стори странно, но в 3 MB идеално се събира парче с продължителност 3-4 минути, което ще рече, че на едно нормално 650MB CD се събират без проблем 10 часа музика! Това само по себе си е малко шокиращо, но човек бързо разбира колко е незаменима възможността да си намерите музиката, която харесвате, без да ходите до музикалния магазин или да имате пълната дискография на Deep Purple на 2 CD-та. Естествено всичко това е страшен нож в гърлата на компаниите-разпространители и издателите на различните музиканти. Представете си как 2 часа след пускането на пазара на новия албум на Мадона вече има поне 10 сайт-а, от които всеки може да си вземе парчетата с качество, конкуриращо оригиналния носител. По-остър от всякога стана пробле-



# алната индустрия

мът с авторските права, тъй като MP3 форматът е отворен буквално за всеки и не предлага никаква възможност за защита на интелектуалната собственост.

Голяма паника настана, когато предприемчиви хора решили да работят мобилен MP3 player. Много компании просто се видяха в ужас – той първо е с по-голяма продължителност на възпроизвеждане, освен това не се влияе от фактори като раздрусване и според тях превръща тези, които го ползват, в музикални пирати. Но на кой му пука, след като може да има на разположение винаги 10-15 албума без да мъкне домашната фонотека в чантата. Бяха заведени и съдебни дела, които по последни данни са били отсъдени в полза на MP3 индустрията.

Така или иначе българският меломан на този етап може само да си мечтае за подобни изграчки, за това ще ви запозная с най-актуалния в момента софтуер за възпроизвеждане и кодиране на MP3 аудио файлове.

## Nullsoft / WinAMP (editor's choice)

[www.winamp.com](http://www.winamp.com)

Абсолютен хит в областта е плеърът на Nullsoft, наречен WinAMP (който фактически има версия и за Mac :-). Той се появи още преди 2 години и бързо успя да се превърне не само в любим плеър на болшинството MP3 манияци, а в последно време се налага и като обобщена музикална система за възпроизвеждане на всякакъв вид файлови формати. В последни-

те версии всичко се базира на т.нар. plugin-и, които представляват мобилни модули за възпроизвеждане на различни музикални формати. Освен това WinAMP може да се използва и като система за анимация (отново с помощта на външни модули), която генерира Video изход на базата на звуковия поток (идеално за дискотеки и клубове). Загължително посетете сайта на NullSoft, тъй като там е събрано огромно количество информация за WinAMP.

## Night 55 Sonique

<http://www.sonique.com/>

Основният конкурент на WinAMP е точно този плеър. Той несъмнено е поне толкова добър, колкото WinAMP, но по незнайни причини не може да получи същата популярност. Също както WinAMP се базира на plugin-и и за да се убедите в големите му възможности, е най-добре просто да го пробвате.

## Xing / AudioCatalyst (изборът на PC Mania)

[www.audiocatalyst.com](http://www.audiocatalyst.com)

Audio Catalyst се появи съвсем наскоро, но вече се утвърждава като най-добрата shareware програма за кодиране на MP3 и то с доста добро качество. Естествено тя не може да се мери с комерсиалните продукти за компресиране на звук, но е едно добро решение за всеки любител, та дори



за по-взискателните потребители.

Предлага бърза възможност за директно кодиране на цяло CD, като компресията става чрез една от най-добрите програми за кодиране – Xing MPEG Encoder. Все пак трябва да се отбележи, че shareware версията има някои досадни особености (като невъзможност за кодиране на .wav, а само директно от CD)

## Fraunhofer Institut – MP3 Encoder

[www.iis.fhg.de/amm/](http://www.iis.fhg.de/amm/)

Всичко се за един от най-добрите MP3 encoder-и и по всеобщо мнение е непобедим, когато става дума за качество на звука. Има една малко особеност обаче – струва 250\$ :-).

## www.mp3.com

този портален сайт има монопола информация по въпроса, а гост player-и ще намерите и на [www.maz-sound.com](http://www.maz-sound.com).

Георги Пенков

В морето от информация  
е добре да имаш връзка

**ICN**

**ИНТЕРНЕТ**

от 20 до 03 – \$ 18  
от 03 до 20 – \$ 10  
от 08 до 20 – \$ 15

Инсталационна такса \$ 25 (еднократно),  
а за абонатите на Kallback (50% намаление)

Прозвъняте нощем и денем: тел. 88 41 66  
ICN, София, ул. "Самуил" 48; факс: 980 97 93

**Ant Com TRADING**

БУЛ. ПАТРИАРХ ЕВТИМИЙ  
№ 36, Из. А, Ет. 3, Тел: 88 34 76  
Смел: 080 880 311

- ★ Запис на CD-R - 3.5 \$
- ★ Software, Games, Multimedia - 8 \$
- ★ CD-R TDK, MAXON - Отстъпка за дъщеря!
- ★ Асемблиране на геймърски компютри!
- ★ Overclock на Celeron
- ★ Най-ниските цени за CPU, HDD, MainBoard, Modems!
- ★ ИНТЕРНЕТ
- ★ Обучение и поддръжка на UNIX базирани операционни системи

**www.BULNET.COM**

Елате и вижте!!!



Центърът за изследване на демокрацията е готов да финансира проект за свързване на гейм-клубовете в София. Цената за използването на техния сървър ще е минимална, обещаваат те. Неизбежни обаче са таксите към БТК за наета линия – 200 бона месечно плюс включването ѝ. Стискаме палци скоро да започнат да се провеждат турнири между клубовете в реално време. Подробности на тел: 971-120-13

Вече и големите компютърни фирми усещат надигащата се геймърска вълна. Експрес Консулт има планове да влезе в бизнеса като оказва поддръжка на геймърските клубове под формата на лизинг и сервизна поддръжка. Конкуренцията може да спи спокойно – ЕхСо няма да отварят клубове.

Игрите в мрежа чрез Kali сървър на PC Mania – засега остават напълно безплатни! Заинтересованите могат да получат информация на добре познатия адрес и телефон – "Скобелев" 40, 51-36-08. За по-подробна информация можете да посетите и IRC канала #pcmania в Efnet. При настъпването на някакви промени ще бъдат поставени съобщенията и в самия сървър и всеки, който се включи, автоматично ще бъде уведомен.



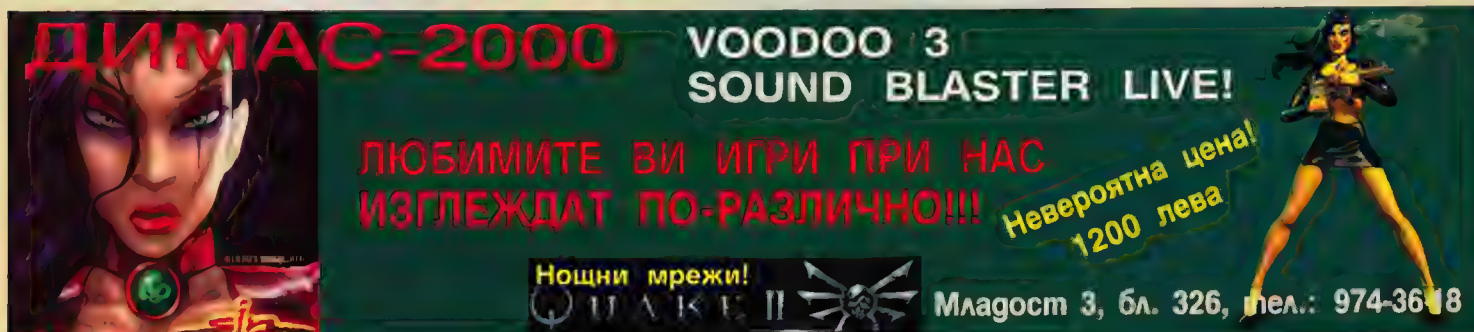
**CYBERCLASS - HEMUS**  
хотел "Хемус", ет. 1, ст. 104  
тел. 91943 (Вътр. 104)



**КОМПЮТЪРЕН КЛУБ**  
**PC LEGION**  
Tel: 0880001110 (безплатно)  
**INTERNET**  
Нощна Мрежа  
Продукта на Компютри и Ан...



**ТИ-РЕКС**  
КОМПЮТЪРНИ ИГРИ В МРЕЖА  
**QUAKE II STAR CRAFT**  
НАЙ - НОВИТЕ ЗАГЛАВИЯ  
София, ул. "6-ти септември" №54  
ет. 2 тел. 66 85 98



**ДИМАС-2000** **VOODOO 3**  
**SOUND BLASTER LIVE!**  
ЛЮБИМИТЕ ВИ ИГРИ ПРИ НАС  
ИЗГЛЕЖДАТ ПО-РАЗЛИЧНО!!!  
Невероятна цена!  
1200 лева  
Нощни мрежи!  
**QUAKE II**  
Младост 3, бл. 326, тел.: 974-3618

# Какво ще стан

Бързо свикнахме с гейм клубовете, както се случва с всички хубави неща. Днес едва ли има нормален човек, който да съмнява в необходимостта от съществуването им. Въпреки пошлите заяждания в някои вестници и безпокойствата на незапознатите с темата,

**клубовете се умвърдиха като едно масово забавление**



31 май. В редакцията на PC Mania постъпиха много обаждания с въпроси и предложения по темата. И все пак какво става.

Както е известно, до края на месеца всички фирми би трябвало да легализират своя софтуер. Това, разбира се, важи в пълна степен и за залите за игри и за използваните в тях заглавия.

В последно време тръгнаха слухове, че едва ли не клубовете ще бъдат закрити и други подобни небивалици.

**Радостно е, че тези притеснения в повечето случаи са неоснователни.**

На практика единственото, което залите трябва да направят, е да се снабдят с лицензирани версии на Windows и игрите, които се играят в клуба.

За съжаление в случая безплатната операционна система Linux не е удачно решение, защото поне за-



# е със залите за игри?

сега няма достатъчно количество игри за нея, въпреки че и това положение постепенно се променя благодарение на подкрепата на известни фирми производители като id Software, Activision и Epic Megagames.

При самите игри не е никакъв проблем да се използват пълните възможности на multiplayer-a, т.е. с едно копие да се играе на няколко компютъра (това все пак не важи за абсолютно всички игри!).



## За да отпадна всякакви глупави съмнения

относно това дали оригиналните игри могат да се използват в гейм-клубовете, ще припомним само, че таксата се взема за ползване на компютъра, а не за самата игра.

При закупуването на игри задължително трябва да се изисква сертификат, с който при нужда ще до-

кажете, че вашите игри са лицензирани.

Дали цените в гейм клубовете ще се повишат съществено? Едва ли. Като се има предвид, че във всеки клуб на практика се играят десетина заглавия, не е кой знае какъв финансов проблем (в сравнение с разходите за компютри, наеми и т.н.) да бъдат купени оригиналните версии.

Покупката на Windows-и е по-скъпа – едно копие струва около 85\$, но за сметка на това е еднократна и можете

## да забравите за Microsoft в близките няколко години.

Така че дишайте спокойно:-) На 1 юни вашият любим клуб със сигурност ще е отворен, както винаги досега!

PC Mania

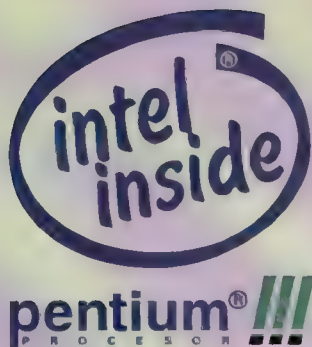
**BATTLE ZONE**  
ИГРИ В МРЕЖА  
НАЙ-НОВИТЕ ИГРИ  
В НАЙ-НОВИЯ  
КИБЕР КЛУБ  
УЛ. ХАН КРУМ 4, ТЕЛ: 981 16 69  
ЗАД БИБЛИОТЕКАТА НА ПЛ. СЛАВЕЙКОВ  
КВ. РЕДУТА, УЛ. ЦАРЬКОВ ДРАГОСТИНОВ 2  
ЗАД ТРАНСПОРТНИЯ ТЕХНИКУМ

**VOODOO NET**  
НА НАЙ-НОВИТЕ  
ИГРИ  
НА НАЙ-МОЩНИТЕ  
КОМПЮТРИ  
ПЛОВДИВ  
Александър  
Батенберг 3  
/ Главната до Джумаята /

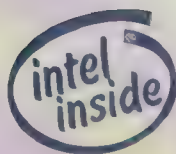
TRACK CENTER **ИГРИ В МРЕЖА** TRACK CENTER  
PENTIUM II 450MHZ, VODOO 16MB, 17"  
ЗАПИС НА CD **РАЗБИЙТЕ ПРОТИВНИКА!!!** ИНТЕРНЕТ  
ПРОДАЖБИ НА  
МОЩНИ КОНФИГУРАЦИИ ЗА GAMES-МАНИАЦИ  
NON STOP - 24.00h  
НОЩНА МРЕЖА  
Бул. "Александър Стамболийски" N: 167 вх.1 ап.2 тел: 210 617

**ИГРА В МРЕЖА**  
STAR CRAFT  
бул. „Скобелев“ №40, тел: 51 36 09





# PENTIUM III ИМА ЛИ ПОЛЗА ОТ НОВИЯ ПРОЦЕСОР?



Когато Intel обявиха новия си процесор Pentium III, повечето потребители бяха оптимистично настроени. И действително първите съобщения за пресата обещаваха направо фантастични неща. Говореше се за революция в 3D-графиката, ненадмината степен на лична сигурност и естествено страхотни скорости, които трябваше да превърнат сегашното поколение Pentium II процесори в морално остаряла купчинка силиций.

Както обикновено става в такива случаи, предварителната история тотално се размина с действителността. Още първите тестове в началото на март показаха, че новите чипове не са чак толкова велики. Горчивата истина е, че при повечето приложения Pentium III пуснат на еднаква тактова честота с Pentium II дава само 7-8% по-добри резултати. Един по-сериозен поглед върху стратегията на Intel през последните години разкрива и причината за това. Доста познавачи на индустрията отдавна коментират, че на практика от времето на 80386 не е пускан радикално нов чип. 486, Pentium, Pentium II, а както изглежда и Pentium III са с доста подобна архитектура, като промените в самия чип са предимно от козметичен характер. Преди да изпротестираме, че всеки Pentium II е в пъти по-бърз от 486, обърнете внимание и на обстоятелството, че тактовата честота на най-бавния Pentium II е в пъти по-висока от тази на най-бързия 486. Именно в това се крие и тайната на успеха на Intel. Pentium III си е леко модернизирания Pentium II, който просто е пуснат на по-висока тактова честота, а скоро потребителите няма да имат база за сравнение, защото компанията обяви, че няма да пуска P II процесори над 500 MHz, а именно там започва царството на

Pentium III.

В интерес на истината, P III предлага и две сериозни нововъведения:

## уникалният сериен номер и KNI

Сериите номера на P III вече предизвикаха доста спорове. Идеята на Intel беше чрез тях да бъде облекчена електронната



Точно както и при 3D Now! обаче KNI не ускорява автоматично нещата. Самите програми или игри трябва да са специално оптимизирани за използването на KNI. Оптимите на Microsoft да вкарат такава оптимизация направо в DirectX и по този начин да елиминират нуждата от специални P III версии на игрите се оказаха неуспешни. DirectX 6.1 на P III е точно толкова бърз колкото и на P II, въпреки че уж използва новите възможности на процесора. Трябва да се признае, че специално писани за KNI приложения действително вървят много по-бързо. Разбира се, с подкрепата на гигант като Intel е доста вероятно програмистите да си дадат зор да пишат P III версии на игрите си, въпреки че горчивият опит с MMX показва, че понякога дори натискът на такъв световен концерн не дава желаните резултати.

И така – заслужава ли си Pentium III? Според мен отговорът е: Все още не! Когато Intel пуснат моделите с по-висока тактова честота (до края на годината са обещани чипове с 1 гигахерц!) и цените паднат, Pentium III ще стане сериозен вариант за масовия геймър. Засега обаче новото поколение си остава скъпа играчка с доста съмнителна полза.

Никола Дърпатов



търговия през Интернет. Оказа се обаче, че премахването на анонимността на потребителите може да бъде използвано и за съвсем други и недобри законни цели. Покрай избухналият скандал стана ясно, че Intel тихомълком са вкарвали серийни номера в цялата серия P II като деликатно са "забравили" да оповестят този факт.

Другата новост в архитектурата на P III са инструкциите KNI (Katmai New Instructions). По едно време те бяха наричани MMX2 и на практика са си точно това. Реално KNI трябва да бъдат разглеждани като отговора на Intel на предизвикателството, отправено от AMD с технологията 3D Now! Основната цел на KNI е да ускори най-различни мултимедийни приложения и най-вече 3D-графиката в игрите.



# TEAC PowerMax 1000

**Н**апоследък срещам все повече хора, които са си купили някоя страхотна звукова карта от мина на Sound Blaster Live! или Diamond Monster Sound MX, но все още се мъчат с разни открити боклучащи тонколони от по 10\$. Такива евтини решения естествено не могат да възпроизведат дори минимална част от феноменалните възможности на новото поколение звукови карти и на практика унищожават всички сериозни предимства на модерните аудиоципове. В момента най-доброто решение на българския пазар са мултимедийните тонколони PowerMax 1000 на TEAC. Те са особено удачен избор за собствениците на модерни звукови карти, но освен това вършат работа и като универсално hi-fi решение, защото могат без проблем да се вържат към всяка стереоуредба или телевизор.

Техническите характеристики на PowerMax 1000 са направо впечатляващи. Системата се състои от общо 6 колони (4 стандартни, 1 subwoofer и 1 централна колона, която се грижи за допълнителна пространственост на звука) и се настройва ръчно или с приложеното дис-

танционно управление. PowerMax 1000 има собствен усилвател, а самите колони са с ефективна мощност от 160 W. Като добавим въградените в усилвателя на колоните специални ефекти, опцията за Dolby Surround Prologic и специалния режим на работа "theater" (това е действително страхотно изживяване, което силно се доближава до звука в киносалон от калибъра на Зала №1 в НДК!) се получава една действително невероятна система. Екшънът става пълен, когато си пуснете игра като Unreal, която е специално оптимизирана за surround звук. По време на теста на колоните за пръв път разбрах колко много съм изпуснал от атмосферата на играта с предишната си звукова система, която в интерес на истината също не е от най-лошите :-). Разбира се, PowerMax 1000 вършат работа не само при най-новите 3D-екшъни.

Файловете във формат MP3 или съвсем обикновените аудио CD-та също звучат страхотно. Особено впечатление правят мощните басове, които идват от гигантския subwoofer. При подходящ музикален фон съвсем скоро ще се почувствате като в елитна дискотека!

Това обаче далеч не са всички екстри на системата. Изключително добро впечатление правят и кабелите, които са достатъчно дълги, за да можете да разположите колоните във всеки ъгъл дори на голяма стая и по този начин да получите пълна наслада от пространствения звук. Защитата срещу магнитни полета, която е слабото място на доста от евтините тонколони, също е на ниво. По време на теста нарочно поставих една от колоните директно върху монитора и не забелязах дори и най-малко влияние върху образа на екрана.

Въобще системата PowerMax 1000 е идеалното решение, ако сте решили да инвестирате малко повече в пари в аудиосистемата на вашия компютър. Звукът, който ще чуете, определено ще ви накара да погледнете с други очи на вашите любими игри!

Никола Дърпатов





# StarOffice 5



Наближава крайният срок за легализирането на различните софтуерни продукти, които притежавате. Доколкото стана ясно, увеличаване на този срок и намаляване на цените няма да има, но за сметка на това пък участниците в тази кампания трябва с пълна сила за неповторимо ниските цени на софтуера у нас, без да си дават сметка, че един пълен с бгове Windows'98, за който все още няма направена българска версия, приближава като цена две средни български заплати. В тази връзка пред потребителите стоят няколко възможности:

- да изчакат появата на български версии на продуктите и то на приемлива за стандарта ни на живот цена;
- да си закупят законно софтуер, който ще им струва повече от компютъра, който притежават;
- да продължават по стария начин като ползват каквото искат на цената на едно празно CD
- да преминат към употреба на конкурентни продукти, с по-снисни цени.

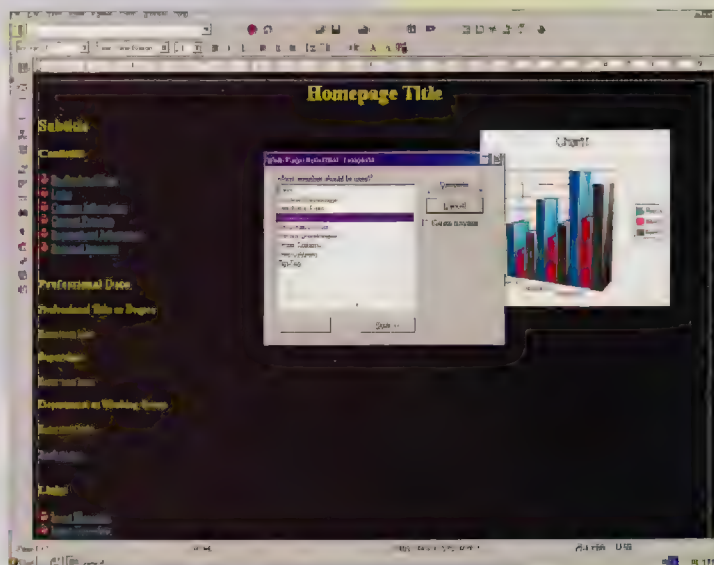
Добра алтернатива за потребителите на MS Office предлага хамбургската фирма Star Division с абсолютно безплатния за некомерсиална употреба офис-пакет, наречен StarOffice, който ще намерите на диска към настоящия брой на PC Mania.

Първият въпрос, който неизбежно възниква, е "Как така безплатен?". Един от отговорите идва от шефа на фирмата-производител: "...един абсолютно безплатен офис-пакет за индивидуални потребители е път към независимост от монополите." В това има голяма доза истина, но не бива да се заблуждаваме, че Star Division е са-

зиции и сред бизнес-потребителите. Това, че за StarOffice не трябва да плащате нищо, не означава, че този пакет отстъпва с нещо на конкурентните офис-пакети или че е поредната Shareware-недомислица, тъй като в него има всичко, от което се нуждаете и много повече от това, което сте свикнали да намирате в MS Office.

Системните изисквания на продукта са изключително ниски (486, 16 MB RAM, 110 MB свободно дисково пространство) и по този начин кръгът на потенциалните потребители е доста широк. Този кръг се разширява допълнително като се има предвид, че StarOffice е разработен за различни операционни системи, по този начин освен версията за Windows'95/98, можете да работите и под Linux, OS2, MacOS и Sun Solaris, което е много добър вариант за почитателите на Microsoft-free-системите.

При инсталирането не би трябвало да срещнете особени проблеми. Единствената спънка е необходимият сериен номер на продукта, който трябва да получите от сайта на Star Division, а за читателите ни, които не разполагат с достъп до Интернет сме приложили readme-файл, с необходимата ви за успешното инсталиране информация. След като приключите с инсталацията върху desktop-а ви ще



мо хуманитарна организация. Практиката да се разпространява безплатно даден продукт е чудесна форма на реклама от една страна, а от друга това е поставяне на добра основа за спечелване на по-

**Софтом - 97**

Компютърни конфигурации за всички нужди и цели, въгрейд,  
3D ускорители, джойстици, геймпадове,  
всичко на консумативи, компоненти и мултимедия **всичко**  
на **СКЛАД**

**Запис на CD-ROM**

**3 % отстъпка при покупка от магазина с този талон**

**бул. Христо Ботев 29, тел. 951 61 06, 951 59 62**

**EAGLE SOFTWARE**

Компютри • Ноутбуци • Принтери  
Сървери • Мрежи • Комуникации  
Софтуер • Системна интеграция

**SIEMENS**  
Computer Systems  
Qualitest Partner

☎ 02/ 9733141  
☎ 062/ 627996  
☎ 064/ 511 26

Обадете ни се.  
Ще останете  
много довольни!

www.eagle-soft.com



се появи иконката на StarOffice. Не се опитвайте да търсите отделните продукти на офис-пакета, тъй като те са интегрирани и след стартиране на програмата ще попаднете в така наречения "StarDesktop", който организира всички модули на програмата и наподобява външния вид на Windows Explorer. StarDesktop е изключително интуитивен и лесен за употреба, като производителите са предвидили възможността да бъде конфигуриран според предпочитанията на потребителя. По този начин можете да придобете на StarDesktop вид, все едно работите в OS2, MacOS или XWindow среда.

Като споменах за модули, трябва да подчертая, че StarOffice съдържа абсолютно всичко, което се изисква от един съвременен офис-пакет – органайзер, текстообработка (StarWriter), електронни таблици (StarCalc), база данни (StarBase), програма за изработка на презентации (StarImpress), за обработка на изображения (StarImage), за векторна графика (StarDraw), а също така и абсолютно функционален пакет за работа в Интернет – програма за електронна поща и работа с нюзгрупи, браузър, HTML-редактор, FTP-клиент. Текстообработката и електронните таблици по своите възможности не се отличават особено от Word и Excel в MS Office. Има известни разлики по отношение на някои функции, но те са незначителни и е трудно да се прецени кои са по-ефективни. Впечатление прави фактът, че в StarWriter

документът изглежда много повече като лист хартия и е по-удобен за ориентиране и оформление, отколкото в MS Word. По отношение на работата с различни графики – векторна и растерна, в StarOffice са предложени много повече възможности отколкото в конкурентни офис-пакети и те са предостатъчни за потребителя, който не се

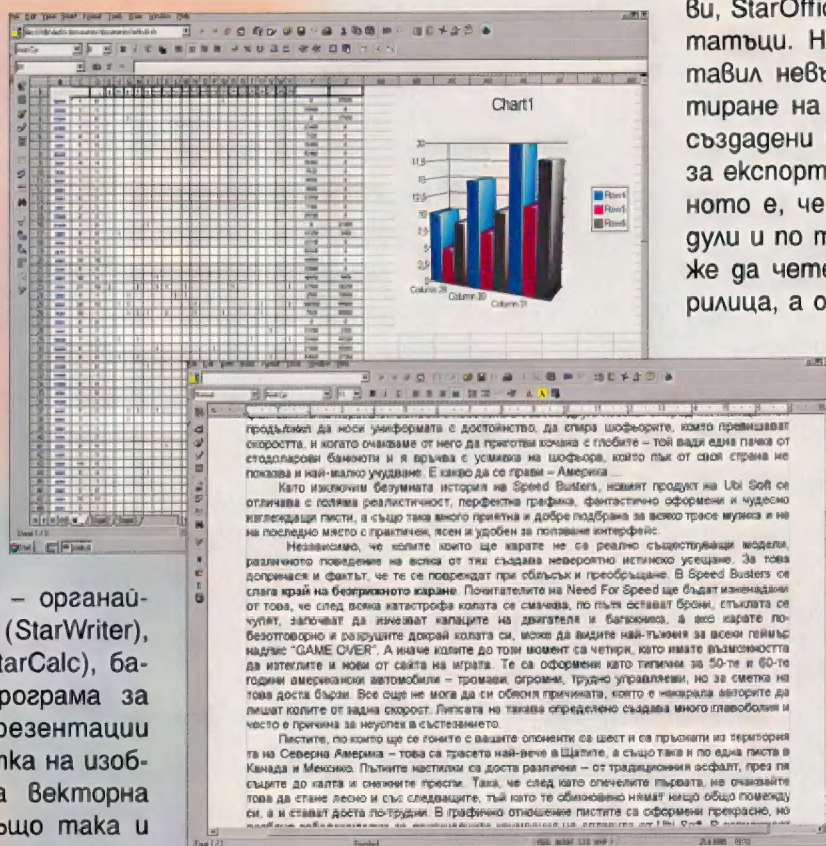
на съвсем добро ниво, но е доста различна от масово използвания Outlook Express, така че ще ви е необходимо известно време, за да свикнете с нея. HTML-редакторът е изключително лесен за употреба, с много приятен за потребителя интерфейс и не би затруднил даже и начинаещите в уеб-дизайна.

Независимо от изключително доброто впечатление, което прави, StarOffice има и сериозни недостатъци. На първо място бих поставил невъзможността за конвертиране на документи на кирилица, създадени в MS Word. Това важи и за експортирането, а най-неприятното е, че това засяга всички модули и по тази причина няма да може да четете уеб-страници на кирилица, а още по-малко да се опит-

вате да създавате такива и да се нагледате, че те ще могат да бъдат прочетени с помощта на друг браузър. Проблем предизвиква и импортирането на файлове от Excel, който ще можете да отворите, но определени формули просто няма да функционират. Т.е. бъдете крайно предпазливи при работата с данни и прехвърлянето им между различните офис-пакети.

Независимо от тези недостатъци StarOffice е напълно завършен и приятен за употреба продукт, който се отличава с ниски системни изисквания, възможност за работа под различни операционни системи, много удобен, интуитивен интерфейс, и не на последно място – безплатен.

Владислав Маринов



занимава професионално с графичен дизайн. За работата в Интернет-среда, може да се каже, че програмистите от Star Division са се постарали сериозно, тъй като налице са възможности, които в другите подобни продукти липсват или са на прекалено примитивно ниво. Браузърът е един от най-бързите, които съм срещал, поддържа Java и Java Script, а пощенската програма е напълно функционална и

**Infocomputers**

**Voodoo II and Voodoo Banshee ... get the power now!**

16, Dimitar Traikov Str.  
Worktime Phone/Fax 951 53 45, 951 56 74, 52 90 81  
e-mail: office@infocomputers.com

**Riva TNT**  
**Intel 740**  
**S3 Savage**  
**Matrox G200**  
**AGP 30 ACCELERATORS**



# DISK WORLD

## ИГРИ

Corsairs – стратегия  
Descent 3 – 3D екшън  
Quake 3 Arena – 3D екшън  
Official Formula 1 Racing – рали  
Daikatana – 3D екшън (само за мултиплейър)  
Expendable – екшън  
Space Bunnies Must Die! – Приключенски екшън  
Russian Roulette 2 – стратегия  
Solitaire – логическа игра  
Shadow Company – екшън  
Monsters & Mayhem

## ПРОГРАМИ

Star Office 5.0 – интегриран офис-наклем  
IrfanView 3.0 – графичен редактор  
CD-DA Extractor 3.0.5 – рипва и компресира WAV, RAW и MP3 файлове от аудио CD или DVD  
CD-Runner 9.10 – Media Player  
Total Recorder 2.0 – аудио-редактор  
n-Track Studio 1.2.5 – аудио-редактор  
SnagIt (32-bit) 4.32  
Paint Shop Pro 5.03 – графичен редактор  
Drag and File Gold 4.50 -файл мениджър  
DLL Show 4.3 – Контрол на процесите в Windows 95/98  
Uninstall Manager 3.0  
Opera 3.60 – интернет браузър  
Net Vampire 3.2 – програма за изтегляне на файлове от интернет  
Deep Space Screensaver 2.1 – скрийнсейвър  
AquaScare 1.0 – аквариум  
MusicMatch Jukebox 4.0 b – MP3 плейър и мениджър  
Just the Fax (32-bit) 2.8i – факс програма  
Winamp 2.20 - аудио-плейър (MP3,

MP2, CD, MOD, WAV)  
Graphic Workshop Classic (32-bit)  
1.1y – конвертор и редактор на графични файлове  
EditPad 3.4.1 – текстов редактор  
ICQ (32-bit) 99a build 1800  
AntiViral Toolkit Pro - антивирус

## UPDATES

Myth II v1.3  
Close Combat III v3.0b  
StarSiege v1.002  
Quest for Glory V v1.2

Hell-Copter  
Worms Armageddon  
Gangsters: Organized Crime – Patch 4  
Resident Evil 2 v.1.4  
NASCAR Revolution v.1.2  
Apache Havoc v1.1d  
Lands of Lore III v1.06J  
Ultimate Race Pro v1.5  
Warzone 2100 v1.02  
The Settlers III v1.34  
Quake – Pain Addon

## DOS Software

SnagIt 4.32  
PicaView16 1.7  
AllClear 2000 Pro 2.8с – проверява за "проблема 2000"  
Opera (16-bit) 3.60 – интернет-браузър  
A Nightmare on Sesame Street 1.0  
Take Ernie and Bert  
AntiViral Toolkit Pro – антивирус за dos

## FREESPACE

3D-модел на Коста Атанасов (Kotic)



**Ако се абонирате сега, тези цени ще важат и когато станем 100 страници**

Цени за абонамент:		без диск	с диск
3 бр. –	4 500	11 700	
6 бр. –	9 000	23 400	
12 бр. –	18 000	<del>46 800</del>	<b>42 000</b>

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

### Как да се абонирате:

- С пощенски запис на адрес София 1505, ул. Кутловица №53, вх. Б, ап. 1 на името на Катерина Тодорова Цанова
- Направо в редакцията. Справки на телефон 87 47 19

**Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:**

София: Площад "Славеилов", масите на "Плиска"  
Пловдив: ул. "Д-р Вълкович" №4, масите на Главната  
Варна: ул. "Прага" №3 /срещу книжния пазар/  
ул. "Иван Аксаков" №31 /срещу МУ/

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2 400 лева. Ако имате проблем с диска изправете е-mail на [pc-mania@iname.com](mailto:pc-mania@iname.com)





# Leda



23 \$

**Джойстик - 4 бутона**



11 \$

**Джойнаг - 4 бутона**



30 \$

**Джойстик - 8 бутона**



20 \$

**Джойнаг - 8 бутона**



15 \$

**Джойнаг - 6 бутона**



68 \$

**Воан с педали**



!

**Force Feedback Воан с педали**

Дистрибутори за България:

**MDA**

София, тел: 444 570  
бул. Владимир Заимов 56



София, тел: 963 10 86  
ул. Латинка 40



# mtel.net



088 1010

## Internet Burger...

В който нищо не липсва!